WWW.POWERWEB.NL JAARGANG 6 DECEMBER 1998 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



METAL GEAR SOLID



POPULOUS 3



TRESPASSER



KING'S QUEST 8



ODDWORLD ABE'S EXODDUS

WAR OF THE WORLDS
BUSHIDO BLADE 2
TOP GEAR OVERDRIVE
BODY HARVEST
FIFA SOCCER 99
ACTUA SOCCER 3
LODERUNNER 2
HERETIC 2
GET MEDIEVAL
SHOGO
EXTREME-G 2
MYTH 2
M.I.A.

THE LEGEND OF ZELDA

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GAME BOY



Get High





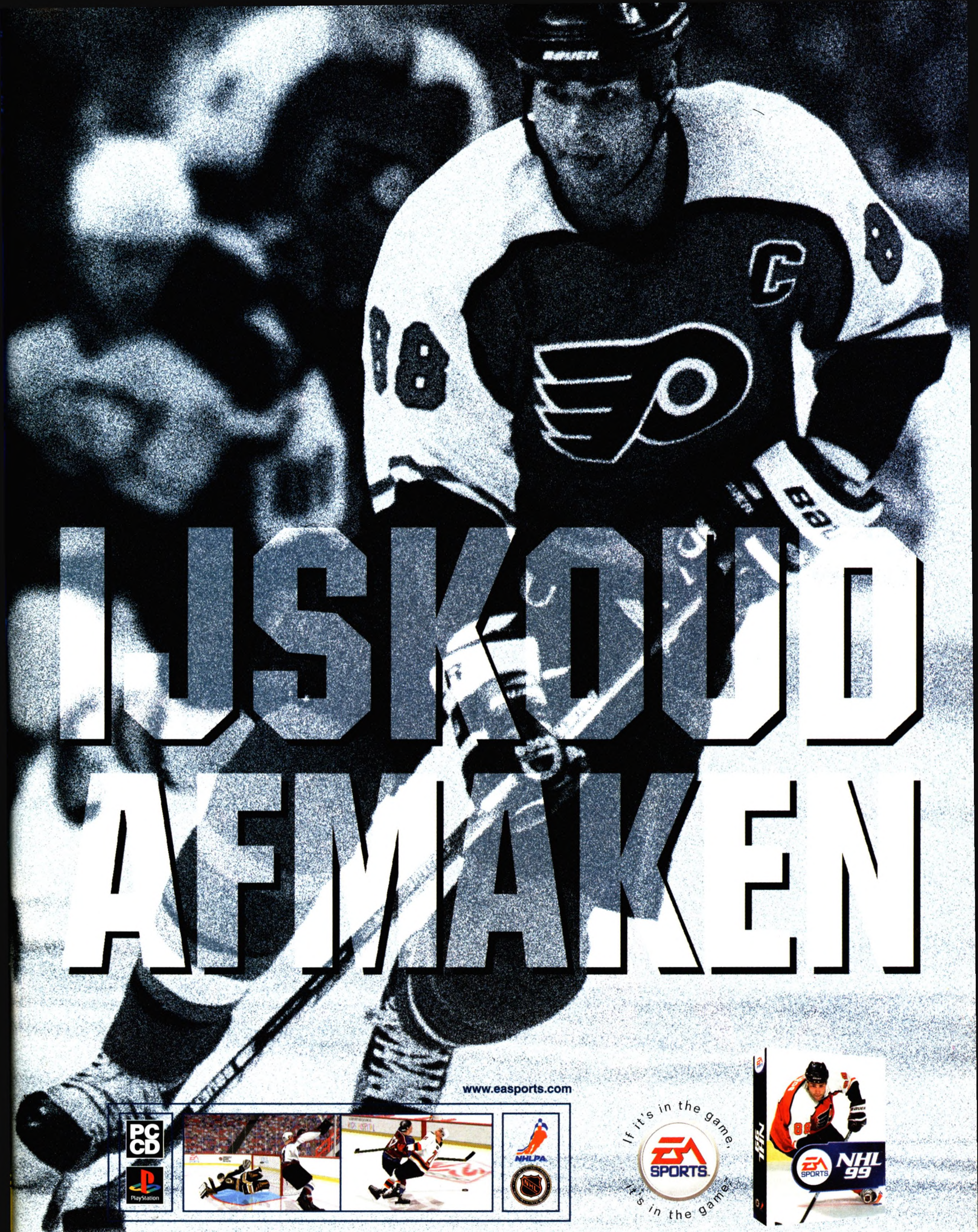


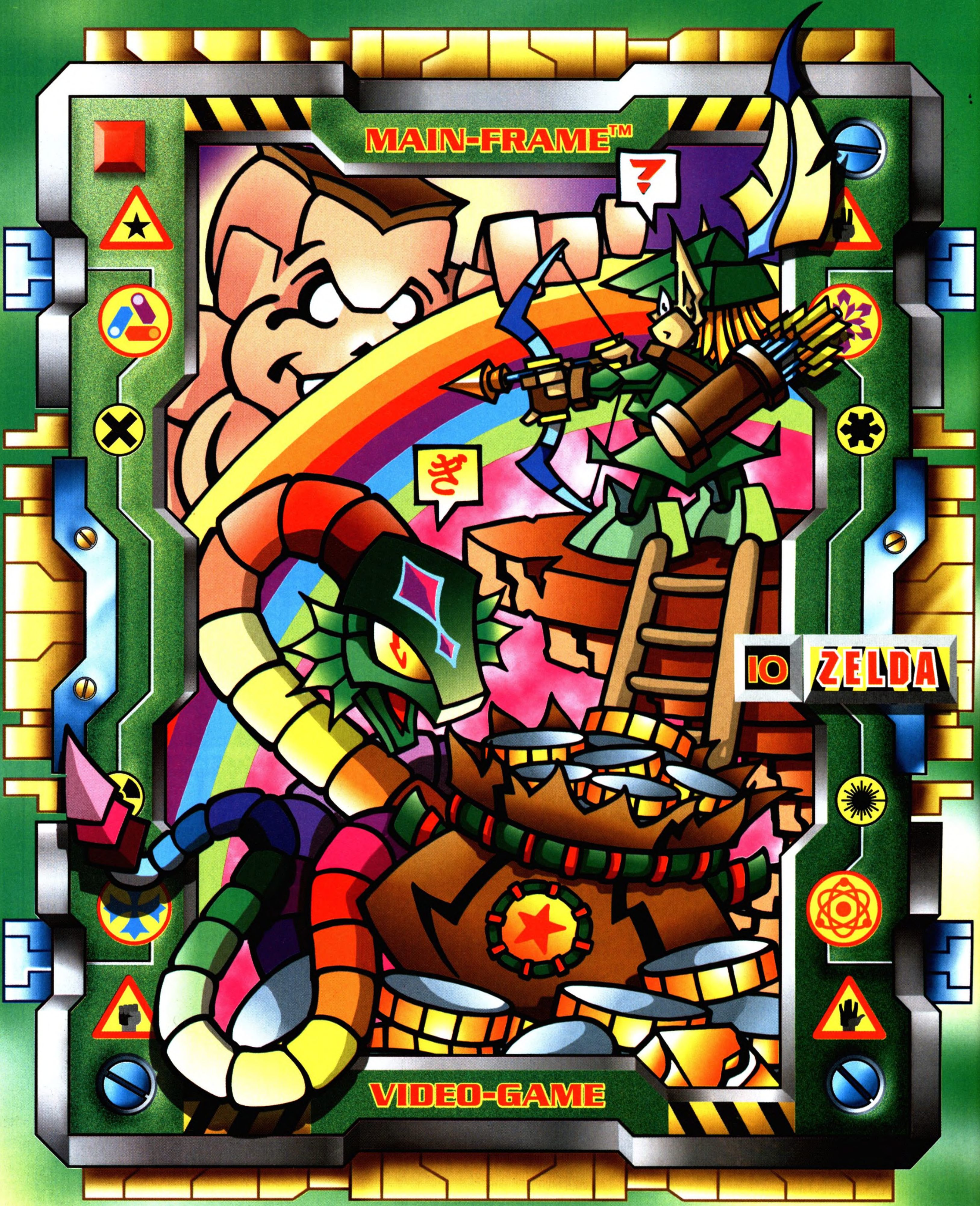
Intertoys
Tomb Raider III
Duke Time to Kill
129.95
Tenchu
129.95
Apocalypse
129.95
Niet afgebeeld
Cool boarder 3 114.95
O.D.T. 119.95
Formula 1 '98 119.95
B Movie 129.95
Abe's Exodus 129.95
Touringcar Championship II 129.95
Don't TOY with these games
PSX met dual shock controller
349.00
299.00
Ark Of Time
129.95
29.99
MDK
129.95
59.95
Bij aankoop van een Playstation met dual shock controller; V-Rally van 59.95 voor slechts 39.95
DUAL SHOCK COMPATIBLE
Low Budget ? Big Fun !
XPlorer The Ultimate Cheat Machine
129.95
69.95
Resident Evil 1 Platinum
Grand Theft Auto
129.95
59.95
Race Leader+ Force Feedback
159.95
PlayStation



Zelda
149.00
Verwacht medio December
Glover
129.00
F1 World Grand Prix
129.00
Banjo & Kazooie
129.00
It's another world make it yours
1080 Snowboarding
129.00
F-Zero X
129.00
Star Wars Rogue Squadron
149.00
Verwacht medio Januari
428.95
299.00
Incl. SUPER MARIO
MARIO PAK
Nintendo 64 control deck + Analoog/ digitaal controller+ 4 player adapter + Super Mario 64 Game van 428.95 voor slechts: 299.00
Super Mario 64 los verkrijgbaar: 129.00
NINTENDO64 EXPANSION PAK
o.a. Compatible met Turok 2 en Top Gear Overdrive
69.00
Expansion Pack. Extra geheugen
Niet afgebeeld
Rumble Pack 59.00
Controller Pack 59.00
Gekleurde Controller 65.00
Nintendo 64
Intertoys


V-Rally Edition 99
Turok Seeds of Evil
149.95
Turok 2
129.95
V Rally '99
Starshot
Paniek in het Space Circus
129.95
Starshot Spacecircus
Start them up... and you never stop
Bio Freaks
149.95
Bio Freaks
139.95
Scars
SCARS
Body Harvest
149.95
Body Harvest
Wipeout 64
139.95
Wipe Out
Mortal Kombat 4
149.95
Mortal Kombat
Silicon Valley
139.95
Silicon Valley
Top Gear Overdrive
139.95
Top Gear Overdrive
Nintendo 64
Niet afgebeeld
Top Gear Rally 179.95 89.99
NBA Hangtime 169.00 99.00
Doom 64 169.00 99.00
Wayne Gretzki Hockey 169.00 99.00
Intertoys


IJSKOUD
AFMAKEN
www.easports.com
PC CD
PlayStation
NHLPA
If it's in the game, it's in the game
EA SPORTS
NHL 99


MAIN-FRAME™
?
ぎ
10 ZELDA
VIDEO-GAME

Dit nummer

POPULOUS 3 — 24
Een Goddelijk spel dat tot ongekende hoogten stijgt wanneer de fantastische magische spreuken worden aangewend.



THE LEGEND OF ZELDA — 26
Met Zelda, Ocarina Of Time, heeft Miyamoto een meesterwerk afgeleverd. De hoogste score van de maand.

ABE'S EXODUS — 28
Een tussendoortje? Maar dan wel een bijzonder smakelijk tussendoortje!

SHOGO — 30
In de 3D shooter Shogo gaan geweld en humor hand in hand. Het pakkende verhaal en de goede interaktie met de characters maken het gebrek aan grafische details volledig goed.



METAL GEAR SOLID — 32
Volgens Boris het beste PSX-spel van het jaar. Need we say more?

GROTE POWER ENQUÊTE 98 — 35
Voor de vierde keer in successie kunnen de lezers de beste games van het jaar kiezen. We zijn zeer benieuwd wie ditmaal de Power Awards in de wacht gaan slepen.

ACTUA TENNIS — 44
Een dikke acht voor Actua Tennis van zowel J.J. als Ed. Met name de puike gameplay verdient alle lof.

KING'S QUEST 8, MASK OF ETERNITY — 46
King's Quest gaat hardcore en tilt met z'n oogstrelende 3D en spannende aktie het adventure genre de volgende eeuw in.



SILLICON VALLEY — 50
Een even weirde als verslavende game die je nog lang zal blijven heugen als je de moeite neemt je erin te verdiepen.

HERECTIC 2 — 56
Geen Unreal of Half Life, maar Herectic 2 biedt genoeg spanning, mysterieuze omgevingen en kanonnevlees om de shooter-liefhebbers op hun wenken te bedienen.

PU FOTOSTRIP — 72
Op veler verzoek fabriceerden Andreas & Friends een nieuwe aflevering van de nu al legendarische PU-strip.



MYTH 2 — 74
Betere en meer gevarieerde graphics, nieuwe units en speelomgevingen plus een bijzonder gebruiksvriendelijke interface maken van Myth 2 een zeer geslaagde opvolger.

BODY HARVEST — 86
Boris vertrok naar Schotland om Body Harvest te spelen. Een RPG met adventure-elementen over agressieve buitenaardse wezens.

FIFA SOCCER 99 — 93
De stelling dat Electronic Arts met hun Fifa-cyclus de perfecte voetbalsims maken, komt steeds dichter in de buurt van de waarheid.

RED JACK — 94
Een heerlijk, avontuurlijk, fraai en spannend adventure dat piraten neerzet zoals ze waren: grof, bot, lomp en bloeddorstig.

APOCALYPSE — 98
Kruip in de huid van Bruce Willis en ren, spring, knal, dood, rol, zweet, lach, bid, huil, werk en bewonder.



EXTREME G 2 — 101
Verrassend is dit tweede deel niet, maar houd je van WipeOut-achtige games dan zul je er ongetwijfeld je vingers bij aflikken.

KWARTETJE STRAALJAGER-SIMS — 102
J.J. testte MIG-29 Fulcrum, F-16 Multirole Fighter, F/A-18E Carrier en Total Air War en kotste heel wat zakjes vol. Een viertal uitstekende games overigens.

MS COMBAT FLIGHTSIMULATOR — 104
De mooiste en meest realistische WO II-flightsim van dit moment. Het feit dat je moderne vliegtuigen uit MS Flightsimulator in dit spel kunt importeren maakt de gameplay heel verrassend.

NO ONE CAN STOP MR. DOMINO — 111
Mr. Domino is een even complex als fenomenaal spel. Een aanrader voor alle puzzel- en dominofreaks.

inhoud

PC CD-ROM

PLAYSTATION

NINTENDO 64

RUBRIEKEN

Postbus 9805 1006 AM Amsterdam

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

Zoals jullie natuurlijk al weten, beloont de PU-redaktie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.
De komende maanden stelt Electronics Nederland (distributeur van onder andere gamesaccessoires) een fraaie Ultra Racer beschikbaar voor de Brief Van De Maand. De Ultra Racer is een handheld controller met mini analoog stuurwiel, tien programmeerbare vuurknoppen en LED indicator. De Ultra Racer is er in specifieke uitvoeringen voor PC, N64 en PSX en heeft een winkelwaarde van ƒ 99,- / BEF 1950. Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.
E-mail: power@bpa.n



BRIEF VAN DE MAAND

Het was een doordeweekse woensdag, zo eentje die elke week voorkomt, maar deze was anders. Ik ging met mijn moeder mee om de wekelijkse boodschappen te doen in de Super de Boer.
Eenmaal aangekomen, nog verzwakt door de hoeveelheid frisse lucht, strompel ik naar de tijdschriftenafdeling.
Het verbaast me dat er geen Power Unlimited te vinden is, maar dan bedenk ik me dat die natuurlijk uitverkocht zal zijn.
Ik kijk verder en opeens slaat mijn hart een stuk of zeven slagen over; in een hoekje zie ik een paar PU´s zwaarverminkt en verfrommeld liggen! Ik kan mezelf nog net staande houden, ik wankel naar de vermoorde heilige tijdschriften en probeer ze nog een beetje op te lappen, maar ik weet dat het al te laat is.
Ik voel me helemaal leeg van binnen en de rest van de dag gaat in een waas voorbij totdat alles weer duidelijk wordt als ik ´s avonds in bed een plan vorm in mijn hoofd. Een rituele verbranding van alle Super de Boer-filialen!
Wouter de Groot, Egmond a.d. Hoef
Jurry Bakker, Finsterwolde

■ Wij houden wel van mensen met eigenwijze ideeën maar brandstichting lijkt ons net iets te rigoureus. En wedden dat ze in het brandstichtersgesticht geen Power Unlimited verkopen? Niet getreurd Wouter, wat dacht je van plan B? Neem een baantje als vakkenvuller bij de Super en zo kun je stiekem een oogje op de PU's houden. Als aanmoediging belonen wij je brief met een Ultra Racer.

VOLLE VERSTAND

Was Thomas wel bij zijn volle verstand toen hij het snelste racespel op elke console testte (F-Zero X)?
I doubt it, ikzelf heb namelijk de Japanse versie alweer een tijdje en het blijft een van de tofste spellen in mijn collectie. In de review wordt ook met geen woord gerept over de dertig verschillende parcoursen die barsten van de tunnels, kurkentrekkers, loopings en gele speedboosts in de vorm van een pijl en het meest subtiele aanvalssysteem ooit: d.m.v. de R- en Z-knoppen kan je je voertuig in een 'spinattack' lanceren waardoor je andere voertuigen (dertig in totaal!) van het parcours af kunt rammen. Na iedere eerste ronde krijg je de beschikking over boosterenergie waarmee het mogelijk is om, als je voldoende snelheid hebt, door de lucht te suizen, je moet verschillende cups veroveren (Jack, Queen, King, Joker en X) in vier verschillende moeilijkheidsgraden en dan is er nog de geweldige four-player optie waarin het tot de laatste meters onzeker is wie er zal winnen.
Dit spel is minstens een 8,8 waard! De graphics vind ik, bij dit spel, van ondergeschikt belang, het gaat om de pure aktie! Ik eis dat jullie een rectificatie plaatsen!
Marc van Otterlo, Houten



■ We hebben Thomas maar meteen om een reactie gevraagd.
Was ik wel bij mijn volle verstand toen ik de preview van F-Zero X op papier zette? Een hele duidelijke vraag waar ook een duidelijk antwoord op te geven is: ik was volkomen bij mijn verstand. Maar hoe haal ik het dan in mijn botte harses om dit spel slechts een 5,9 te geven? Welnu, ook hier is een verklaring voor. Ik ben in mijn oordeel teveel uitgegaan van de voorlopige versie die ik onder ogen kreeg. Inmiddels heb ik de definitieve uitgave getest en moet ik toegeven dat de cijfers voor de speelbaarheid en graphics een paar punten hoger mogen liggen. Ik blijf echter van mening, ook al trap ik Marc hiermee op zijn tere gamersziel, dat F-Zero X te weinig zout en peper in zijn reet heeft om tot de Power Hall of Games te mogen toetreden.

NIEUWS ACHTER DE RIJZENDE ZON

Hier weer een brief met wat sappige informatie uit het verre Oosten.
In Japan is het 'computerweer' erg stormig, wat inhoudt dat de concurrentiestrijd in volle gang is. Nintendo gaat lekker en heeft zeker een paar hele goede games gereleased. Vooral F-Zero 64 was smullen voor de racegamesfan, maar er is meer. De N64 DD zal snel volgen en Zelda 64 is zo prachtig dat je, als Sony fan, meteen een N64 zal willen kopen. De oude coole sfeer is helemaal terug.
De Color Game Boy duurt ook niet lang meer en zal in Japan rond de 8.900 Yen (zo´n ƒ 140,-) kosten en het scherm is heerlijk helder. Verder doet Nintendo hele goede zaken met het inmiddels wereldberoemde (?) Pikachu waar een Game Boy 64 game voor is uitgebracht.
Sony gaat gewoon keihard door en Konami´s Metal Gear Solid is een hit, verder nog nieuws van een heuse PlayStation 'draaitafel' voor DJ fans want de game Beatmania is een vette hit in de arcadehallen. Het doel: produceer een brute hit en scratch de origineelste stukken als een ware Jazzy Jeff. De DJ tafel is best groot en kost tot m´n verbazing ook niet eens zo heel veel: zo´n ƒ 120,-.
Sega is echt bezig! De reclames flitsen over de buis en de bladen staan helemaal vol. Als je lef hebt, moet je de 3D 128 bits Sonic even checken. Mijn God! Sega heeft echt van z'n fouten geleerd!
Nu zal Sony wel weer een antwoord hebben op Sega´s DreamCast, dus dan kan het helemaal leuk worden. Dat antwoord zal wel tot 2001 op zich laten wachten, want Sony ziet nu nog geen reden om een nieuwe PSX uit te brengen. Ze releasen gewoon bruut door.
Ammer Reduron, Seki-Shi (Japan)

■ Alles goed en wel, maar hoe kunnen we Sonic 128 checken als het spel pas eind december in Japan

verschijnt? Heb je er overigens wel eens over nagedacht om onze Japanse correspondent te worden? Heus, we betalen goed.



DROOMMACHINE

Ik heb effe een paar vraagjes over de Sega Dreamcast die eind volgend jaar uit gaat komen.
1) Hoeveel gaat-ie kosten?
2) Hoeveel gaan de games kosten?
3) Kan de release datum nog veranderden? Ik wil namelijk zo snel mogelijk achter dat ding zitten.
4) Staan de games op cartridges of op CD´s?
5) Is-ie mijn geld waard?
6) Hoe spectaculair is Sonic in 128 bit?
Ik hoop op antwoord. Later.
Dimitri van Es, Den Haag

■ We hebben meteen met Gameworld Distributie gebeld, want Gameworld is een importeur die sommige gameshops van een aantal Japanse DreamCast-machines zal voorzien. Hun antwoord:
1) De importversie van de DreamCast zal zo tussen de f 1499,- en f 1699,- liggen, maar daar krijg je dan wel drie games bij (Pen Pen Triason, Sega Rally 2, Virtua Fighter 3.
2) De importsoftware kost tussen de 150 en 199 gulden.
3) Eind november zal de DreamCast via de import te verkrijgen zijn, terwijl hij ongeveer een jaar later officieel in Europa wordt gepresenteerd. Exacte Europese releasedata staan nog niet vast.
4) CD's.
5) Jazeker, de hele wereld zal de DreamCast willen zien omdat de specificaties veelbelovend zijn!
6) Heel spectaculair. Als een Mario-achtig spel met de snelheid van de klassieke Sonic-games.



AAN DE ZUIP

Het is een mooie herfstavond, als ik me ineens realiseer dat ik me achter de beste uitvinding van deze eeuw bevind: de PlayStation. Deze goddelijke spelcomputer beschikt over een arsenaal aan wereldspellen. Ik neem als voorbeeld maar even het door mij bekroonde superspel Tekken 3. Halleluja, wat een zalig spel. Dit is het mooiste, snelste, wreedste en beste spel in zijn genre.
In een van mijn dooie hersencellen zweefde een vage herinnering aan een of ander flutspelletje dat beter dacht te zijn dan Tekken 3. Fighters Destiny heette dat, geloof ik. Wat een braakspel! Was Kees dronken toen hij dit ging testen. Hoe kan iemand met zoveel ervaring dit braaksel van een spel een 8.8 geven. Als Tekken 3 een 9.5 krijgt, en Fighters Destiny een 8.8, nou dan klopt er echt iets niet.
Verder vind ik jullie blad helemaal perfect, vooral de (p)reviews van Ed zijn tof.
Niels Heutink, Nieuwegein

■ Net nog een brief van iemand gelezen die de N64 heilig verklaart, kort daarop gevolgd door een brief over de 'goddelijke' opties van de DreamCast. Laten we nu maar roepen dat de beste uitvinding van deze eeuw de spelcomputer is, dan zijn we gelijk van al die haatmail af.

EEN ELFJE!

Hoi Power Unlimited, mijn naam is Adrienne en ik ben elf jaar. Ik heb net vandaag de PU gekregen want ik mocht er een abonnement op. Ik ben helemaal gek van Tomb Raider en Lara Croft en het wordt maar weer eens tijd dat er een TR 3 komt want het is zo saai als je TR 1 en TR 2 al uit hebt.
Ik vind het maar stom dat ze Lara gaan na apen (nieuwe spelling sucks) met Drakan enz.
Gisteren heb ik Mortal Kombat the movie 2 gezien, het was wel een coole film alleen er was vre-se-lijk computer geanimeerd.
Abe' Oddysee vond ik een prachtig, leuk, komisch en moeilijk spel, maar het was het denkwerk echt wel waard!
Jullie PowerWeb ziet er leuk uit. Ik ben bezig met een eigen homepage en dit is het adres: http://protxt.com/adrienne. Met virtuele groeten aan Nancy (en feliciteer haar met haar zwangerschap) Boris, J.J., Thomas, Kees, Ruben, Mark B., Jan, Ed, Skate, Andreas en Bjørn.
Adrienne

■ Wij houden van alle PU-lezers, maar voor meiden van elf hebben wij een zwak. Zeker als ze al een eigen website kunnen opzetten!

BOTTE HARSES

Ik ga eens even zware kritiek leveren. Ed, hoe haal je het in je botte harses om F1-WGP een 7.4 te geven ? Om een paar van jouw minpuntjes te noemen:
1.Het stuurwerk. Volgens mij heb jij de bedoeling van de 3D-stick nog niet helemaal door. Ik zal even uitleggen hoe hij werkt. Als je hem helemaal naar rechts duwt dan maak je een flauwe bocht. Duw je hem schuin naar beneden dan maak je een scherpe bocht.
2.De moeilijkheidsgraad. Volgens jou was je na een dag rijden niet verder dan de derde plek. Vreemd omdat ik in één keer wereldkampioen werd met 40 punten verschil op nummer 2, en dat terwijl dit mijn eerste F1 game is!
3.Het camerawerk. Dat draaien in de bocht is bedoeld als hulp, het geeft aan welke kant je op moet sturen. Ook is er op de baan een soort zwarte lijn die de ideale lijn aangeeft, dus als je deze blijft volgen dan blijft de camera keurig achter je.
En die twee ervaren race gamers waren vast Jos Verstappen en mijn buurman want die kunnen allebei niet rijden.
Taco Venhuis, opiejopie@hetnet.nl



■ Even een reactie van Ed.
1.Ik geef toe dat ik in het algemeen nog steeds beter uit de voeten kan met de knoppen dan met de stick. Maar voor dit nummer testte ik Top Gear Overdrive, dat alleen met de stick is te besturen, en dat ging fantastisch.
2.Het feit dat ik zo slecht presteerde, had natuurlijk heel veel te maken met de besturing die mij niet lag.
3.Het camerawerk mag dan als hulp bedoeld zijn, ik vond het gewoon irritant, al blijft dat natuurlijk een persoonlijke mening.
Die twee ervaren racegamers waren jongens die al racegames speelde toen jij nog met je vingers in de poep zat te graaien, dus zij sterkten mij in mijn mening. Hierbij nodig ik Taco (en Eelco Weseman die het ook niet met mij eens was) uit om eens bij ons op de redaktie langs te komen en me de fijne kneepjes van F1 WGP uit te leggen.

MAGISCHE WOORDEN

Het is vrijdag 25 september, mijn vader komt mijn kamer binnen. Hij spreekt de magische woorden: 'Zoon, je mag nu eindelijk een 3D-kaart kiezen. Het maakt niet uit of het een paar ruggen kost, als jij maar happy bent.'
Ik kon mijn grote oren niet geloven! Meteen ging ik naar buiten, roste mijn zus van haar scooter af en ragde de stad door. Ik zag gelijk de eerste computer-speciaalzaak. Ik rag de scooter de fietsenstalling in en ren de zaak binnen. De verkoper pakt een MiroHiScore2 3D met Voodoo 2 en 3DFX. De tweede die ik onder ogen kreeg, was een Matrox Mystique G200. De derde kaart bleek een MiroHiScore1 met Voodoo 1 en 3DFX.
Mijn vraag is of deze drie 3D-kaarten wel op mijn systeem draaien, want ik heb een Pentium 200 MMX met 32 SD RAM geheugen en een CD-Rom met 12x speed en een grafische videokaart van Matrox Millenium 2 4 Mb RAM geheugen.
Ryan (the Jan-fan) Saridin, Alkmaar

■ De Voodoo 1 kaart doet het zeker, de beide Voodoo 2 kaarten zullen het waarschijnlijk ook doen. Omdat je al een Matrox SVGA-kaart hebt, is het wellicht goed om voor de Mystique te kiezen, maar echt veel maakt dat niet uit. Trouwens, geef ons ook zo'n vader!

ANTI NINTENDO?

Ik ben een maandelijkse lezer van jullie magazine, maar ik begin me toch stilaan af te vragen of jullie anti-N64 zijn.
Ik kwam in de winkel en zag de nieuwe PU van oktober liggen. Ik koop hem en begin te lezen, maar zodra ik bij de N64 reviews kom, is het afgelopen met de lol. F-Zero een magere 5,9, Off Road Challenge 6,0 en F1 World GP 7,4. Iedereen weet dat deze spellen toppers zijn, moesten ze op de PSX uitkomen dan zouden ze een lekkere vette 10 krijgen.
PS: het enige toffe aan deze PU was de Mission Impossible poster.
Wim Brokken, Merksplas (België)

■ Meer posters dan maar?

Spel voor grote mensen?

Heeft je pa geen tijd voor een potje Quake maar zit-ie constant met z'n neus in het Financiële Dagblad? Dan is de kans groot dat hij de koers van zijn aandelen volgt. Laat 'm maar goed zenuwachtig worden over de financiële crisis in Azië of zo, Quake jij gewoon lekker verder. Alhoewel?

Binnenkort verschijnt Wall Street Trader, een spel waarmee je moet bewijzen dat je de economie begrijpt en de financiële wereld naar je hand kunt zetten. Van kleine belegger tot direkteur van een multinational, hoe beleg je een kapitaal, hoe zorg je dat je er winst aan overhoudt en hoe zet je de concurrentie een stevige hak? Je leert het spelenderwijs in de (Nederlandstalige) game Wall Street Trader.

Realistisch

Het aardige van deze game is, dat de gepresenteerde ontwikkelingen in de wereld heel reëel overkomen. Een crisis in de Golf heeft direkt invloed op jouw aandeeltjes Shell, om maar eens iets te noemen. Deze gebeurtenissen zijn losjes gebaseerd op nieuwsfeiten uit 1997, dus het ziet er allemaal heel realistisch uit.

Een spel voor grote mensen? Zeker. Bewijs maar eens hoe groot je bent: 'Hé pa, ik heb drie miljoen winst op mijn aandelen Microsoft, zal ik verkopen?'



Worms Armageddon

De afgelopen weken was er op internet (http://worms.team17.com/sneaky/) een sneakpreview van Worms Armageddon te zien. Tot onze grote vreugde blijkt Team 17 een zwak voor jullie favoriete gamesmag te hebben, want in een van de screenshots was het PU-logo verwerkt (Worms editor). Kijk, dat zien wij graag. Dus maken wij met veel plezier een beetje extra reclame voor het allerbeste spel van de jaren negentig. Worms Armageddon is fantastisch. Krijgt ongetwijfeld een tien, ren dus meteen naar de winkel en koop die CD-ROM!

Nieuw

Zo, en dan nu weer terug naar de feiten. Worms Armageddon heeft nieuwe levels, nieuwe scenario's, nieuwe audiotracks, nieuwe special effects en, belangrijker, nieuwe wapens. Wat dacht je bijvoorbeeld van Aqua Sheep, Earthquake, French Sheep Strike, Indian Nuclear Test, Sheep Launcher, Mole Bomb en de onmisbare Flame Thrower? Niet slecht toch voor een stelletje pieren. Binnenkort meer Worms.





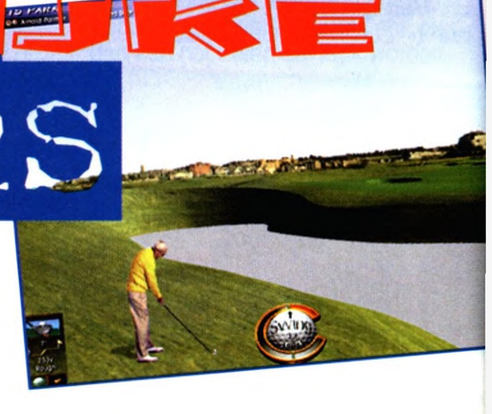
Levensgevaarlijke bunkers

Het gaat goed met de golfsport. Golf wordt steeds minder elitair en onder aanvoering van Tiger Woods slaan ook steeds meer jongeren een balletje. Bovendien verschijnen er ieder jaar weer steeds betere en mooiere golfgames

Na bijvoorbeeld Electronic Arts (Tiger Woods) en Psygnosis (Pro 18 Golf) is het nu met Links LS '99 de beurt aan Access. Links LS behoort al jaren tot de top van de golfgames. De nieuwe '99 versie zal die positie alleen maar verstevigen, want het spel is uitgebreid met zo'n 25 nieuwe features. Belangrijkste nieuwsfeit is echter dat je met Links nu ook kunt golfen op St. Andrews, zeg maar het Mekka voor iedere golfbal. Deze Schotse baan wordt gezien als een van de meest uitdagende en lastige courses van de wereld. Vooral de superdiepe bunkers zijn levensgevaarlijk voor iedereen die zijn (digitale) handicap omlaag wil halen. Links bevat nog drie andere banen: Arnold Palmer's Bay Hill Club & Lodge, Entrada in Snow Canyon en Latrobe Country Club. Kenners weten genoeg.
Volgende maand een review.

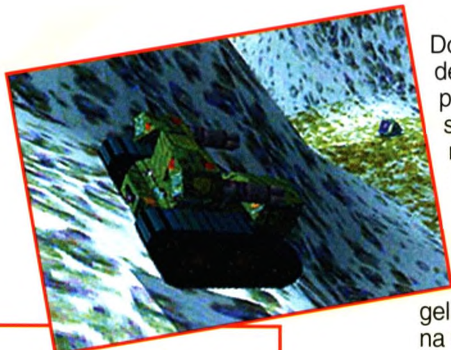






WILD METAAL

Wild Metal Country is een nieuwe Tank Simulator geproduceerd door DMA Design en uitgegeven door Gremlin Interactive.





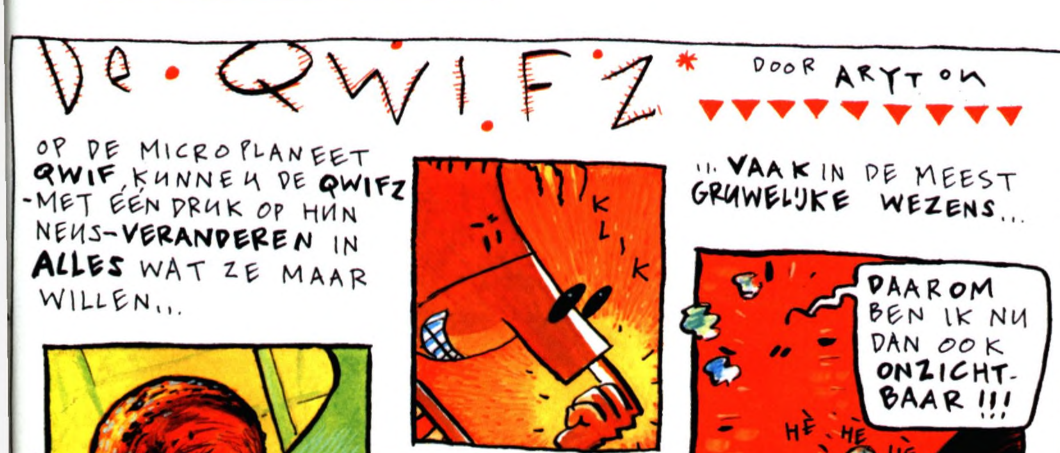


Doel van het spel is om de drie bewoonbare planeten in het Tehric stelsel terug te veroveren op de machines die daar al het biologische leven hebben uitgeroeid nadat ze door hun menselijke scheppers de mogelijkheid kregen om zelf na te denken.
De besturing van de tanks is verrassend intuïtief en dankzij een uiterst intelligente physics-engine is het een genot om te zien hoe de verschillende soorten tanks omgaan met de afwisselingen in het terrein. De gameplay is recht door zee maar biedt dankzij een goede AI erg veel diepte.

VRIENDJES?

De vijandelijke tanks hebben het gedrag van dieren. Sommige leven in groepen en andere zijn eenzame jagers. Met bepaalde vijandelijke tanks kun je zelfs vriendschap sluiten.
Het is duidelijk dat de multiplayer optie van deze game heel veel moois belooft en zeker de goedkeuring zal kunnen wegdragen van die-hard Quake liefhebbers. Wild Metal Country zal begin volgend jaar uitkomen op de PC en later ook op de N64.
Binnenkort een volledige review.

BORIS



CREATIVE GAAT LIVE

Even leek het erop alsof de ontwikkelingen bij de produktie van geluidskaarten stil was komen te staan, maar Creative Labs doorbreekt die stilte met een indrukwekkende nieuwe kaart: de Sound Blaster Live.

De Sound Blaster Live combineert de kwaliteit en prestaties van professionele apparatuur met fraaie surround-sound mogelijkheden.





Deze nieuwe intergratie van 3D-geluid hebben ze bij Creative Labs Environmental Audio genoemd. Simpel gezegd komt dit er op neer dat je het computergeluid de hele kamer kunt rondsturen en speciale 3D-geluidseffecten levensecht (voor, achter, links en rechts) te horen krijgt. Dan moet je overigens wel over vier speakers bezitten.
Die vier-speakerset wordt overigens ook door Creative geleverd. Hierbij kun je kiezen uit de PCWorks PourPointSurround (vier satelliet luidsprekers en een subwoofer) of uit de Desktop Theater 5.1 (centrum luidspreker, vier satelliet luidsprekers, een subwoofer en ingebouwde Dolby Digital Decoder).

ONDER DE INDRUK

We hebben de Sound Blaster Live met Creative-speakers op de redaktie getest en we waren zeer onder de indruk van de geluidskwaliteit en de softwarematige afspeel- en instelmogelijkheden.
Niet alleen hebben we het hier over waarschijnlijk de beste en meest krachtige PC-geluidskaart van dit moment, maar met Environmental Audio ook over een mogelijke nieuwe industriestandaard.
Een fiks aantal spellenmakers heeft toegezegd deze techniek te zullen ondersteunen voor o.a. Heavy Gear II, Trespasser, Daikatana, Dungeon Keeper 2, Populous 3, Shogo, Starsiege, Blood 2 en Myth 2.
Bij de Sound Blaster Live wordt in ieder geval Unreal, Cubasis AV, Sound Forge en Mixman Studio meegeleverd.
Meer info: www.sblive.com

TECH TALK

In deze aflevering van TechTalk onder andere aandacht voor de opvolger van de PlayStation, Nintendo's PowerGlove, een walkman die MP3-bestanden kan afspelen en Sega's Naomi.

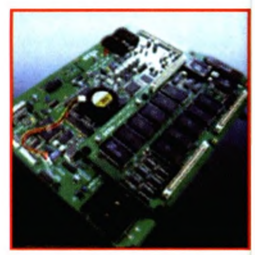
Vorig jaar nog vertelde Chris Deering, hoofd van Sony Electronic Entertainment Europe mij dat er de eerst komende paar jaar geen opvolger zou komen voor de PlayStation.
Nu de Dreamcast dichterbij komt en er steeds meer screenshots van Dreamcast-spellen in de media verschijnen, lijkt Sony het toch een beetje benauwd te krijgen en het gerucht dat een PSX 2 binnen niet al te lange termijn gaat verschijnen, wordt dan ook steeds sterker.
Zo hoorde Boris van een Schotse game-ontwerper dat hij op de laatste Tokyo Gameshow al, zei het in het grootste geheim achter gesloten deuren, een werkende versie van een PSX 2 mocht bekijken.
Op internet gaat het gerucht dat Sony op de dag voordat de Dreamcast op de markt gaat komen, officieel de specs en de nieuwe naam van de PSX 2 wereldkundig zal gaan maken (als dat waar is, heeft het toch wel veel weg van een paniekreaktie). Andere geruchten zijn dat de PSX 2 niet op polygonen zou zijn gebaseerd, maar op voxels. Net als Project X dus.
Het sterft van de praatjes op het net, maar de meest voorkomende speculaties heb ik voor je op een rijtje gezet: CPU en Sound Processor zouden vrijwel dezelfde zijn als voor de Dreamcast, hoewel sommigen denken (hopen) dat er een 256-bit processor zal worden gebruikt. Verder is opvallend dat vrijwel iedereen praat over 24 Mb SDRAM en 6 Mb TextureRAM en een DVD-drive in plaats van een CD-ROM. Een 56Kbps modem ontbreekt in geen enkel lijstje. We zullen zien.

Wie kent de PowerGlove van Nintendo nog? Niemand? Het project is min of meer mislukt, maar dat weerhield de makers van The Glove er niet van om het concept weer te ontdoen van z'n spinnenraggen.
In de zogenaamde 'simulated analog mode' detecteert The Glove het buigen van de pols en bestuurt zo een karakter of voertuig op het scherm.
De Glove pulseert het digitale signaal naar de N64 of PSX waardoor het net lijkt of je een analoog signaal doorstuurt. Dit lijkt een beetje op de techniek die sommige 'turbo' joypads gebruiken om de schietknop te automatiseren.
De Glove werkt overigens ook gewoon in volledig digitale of analoge mode.



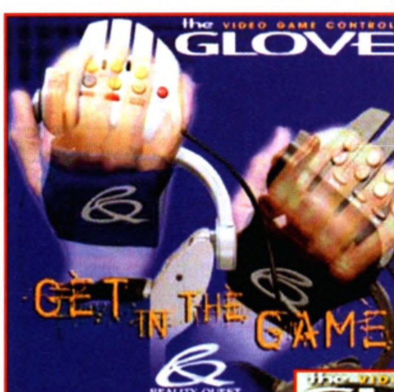
Nu MP3 de populairste vorm van audio-compressie is op het internet, kon een speciale walkman niet uitblijven. De Rio van het bedrijf Diamond is een draagbare speler die MP3-bestanden kan afspelen, welke via een flashcard van 32 of 64 Mb van een PC worden gehaald.
Er passen ongeveer 40 minuten audio op de 32 Mb flashcard in de hoogste sample-rate, maar velen zullen met een lagere sample-rate genoegen nemen waarna er ongeveer een uur op past.
Door de flashcard heeft de Rio geen bewegende onderdelen, zodat hij niet overslaat bij schokkende bewegingen.
De Rio is ook klein (9,5 x 7 cm) en licht (ongeveer 120 gram) maar zal zeker meer dan 400 gulden gaan kosten.

De Dreamcast lijkt voor Sega in de breedte zijn vruchten af te werpen. De arcade-divisies van Sega genieten namelijk mee van de technologische ontwikkelingen die het Dreamcast-team realiseert, en dat is te merken aan Sega's nieuwe Naomi-board.
Deze nieuwe coin-op hardware lijkt in vele opzichten op de Dreamcast, maar heeft twee keer zo veel RAM (32 Mb) en VRAM (16 Mb) dan de thuisversie.
Het meest opzienbarende is dat de VMS-Units van de Dreamcast console gebruikt kunnen worden met de Naomi coin-ops, zodat je data kan overbrengen van de arcademachines en je huisconsole en vice versa. Cool!





Op de JAMMA, de arcadeshow in Japan, leidden de games voor de Naomi tot veel bijval. Toch werd het enthousiasme enigszins getemperd door het feit dat de Naomi niet de high-performance machine is als veel (ook interne) developers hadden gehoopt. Die kroon wordt momenteel gedragen door Sega's dure Model 3.







STARTREK
OVER DE GRENS

Trekkies verenigt u! Van 5 december tot en met 2 januari vindt er in Dusseldorf een groots Star Trek Evenement plaats.



De Duitse stad is namelijk het eerste grondstation van de Star Trek World Tour, waar op 4000 vierkante meter de originele USS Enterprise NCC-1701-D op ware schaal(!) is nagebouwd. Dit levensechte model biedt plaats aan zo'n achthonderd bezoekers per uur. Je krijgt een rondleiding van de bemanning en er zijn nog tal van andere attrakties (tentoonstellingen, winkels, restaurants, musea, filmvoorstellingen). Zo kun je een blik werpen in de machinekamer en alles te weten komen over de voordelen van de Warp-aandrijving, of vanaf de brug een fraaie presentatie krijgen over alle uithoeken van het Star Trek-universum.
De openings-tijden zijn dagelijks van 10.00 tot 22.00 uur, kaarten (*f* 50,- voor volwassenen, *f* 33,- tot 17 jaar) zijn verkrijgbaar bij alle voorverkoopadressen en reisbureaus in Duitsland, inclusief 150 grote postkantoren in Nederland. Telefonisch reserveren kan via: 0900-3001250 of 00-491805152531. Er is ook een website: www.startrekwt.com.



PRIJS-VRAAG

Omdat de World Tour niet in Nederland landt, zul je de grens over moeten om bij deze wereldpremière aanwezig te kunnen zijn. Gelukkig zijn de meeste Trekkies niet vies van 'verre' reizen en in feite ligt Dussel-dorf lekker dicht bij huis. Warpspeed is dus niet nodig, 120 km/u in de auto of trein is voldoende voor een uitgebreide Star Trek-dag. Voor de ST-fans in hart en nieren hebben we een simpele vraag:
Hoeveel kilometer per uur is één Warp.
Zet je antwoord op een briefkaart en stuur die voor 30 november naar:
Power Unlimited, o.v.v. Star Trek World Tour
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam.
Onder de goede inzenders verloten we tien Star Trek World Tour-pakketten met een toegangskaart voor de Enterprise, een t-shirt en cap.
Make it so!

THE FIFTH ELEMENT x5



The Fifth Element is niet alleen een extravagant filmspektakel van Luc Besson, maar ook een spel vol aktie en humor. Een paar maanden geleden bespraken we de PSX-versie van The Fifth Element, verderop in dit nummer vind je een review van de PC-game.
Het toeval wil dat juist nu ook de koopvideo van de film in de winkels ligt. Da's goede timing, want dankzij Buena Vista (film) en Ubi Soft (spel) kunnen we vijf fraaie Fifth Element-pakketten verloten. Wat dacht je van een set met de koopvideo, de game op CD-ROM, een t-shirt, cap en schoudertas? Niet gek, hè?
Het enige dat je moet doen, is ons het antwoord sturen op een simpele (kwestie van goed gokken?) vraag:
In welke eeuw speelt het verhaal van The Fifth Element zich af?
Zet je antwoord op een briefkaart en stuur die naar:
Power Unlimited, Fifth Element
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam.
E-mailen mag ook: power@bpa.nl.
De winnaars krijgen van ons bericht.



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Als alle distributeurs en publishers op tijd 'los' komen, kunnen we jullie in het januarinummer van Power Unlimited onder andere aanbieden: Tomb Raider 3 (PSX, PC), Grim Fandango (PC), Carmageddon 2 (PC), S.C.A.R.S. (PC, PSX), Buck Bumble (N64), All Star Tennis (PSX), Links LS '99 (PC), Ninja (PSX), Baldur's Gate (PC), Quake 2 (PSX), Heavy Gear 2 (PC), Magic & Mayhem (PC), Wall Street Trader (PC), Gangsters (PC) en een grote PowerPlay Hardware Special.
De Power Unlimited van januari ligt vanaf 16 december in de kiosken.

ZERO OF ZAERO?

Ik word een beetje misselijk van al gasten die tegenwoordig Quake II lopen af te zeiken. Nu Unreal een tijdje uit is, blijkt Quake II opeens slechter dan een strontvlieg. Zo makkelijk!







Ik ben het hier dus absoluut niet mee eens. Quake II was en is een heerlijke shoot'em up en voor echte Quake-heads zijn de missionpacks een welkome aanvulling.
In Quake II Ground Zero kun je weer naar hartelust alles aan gort knallen. Er zijn veertien nieuwe levels en tien nieuwe multiplayer levels voor de deathmatch freaks.

BAD GUYS & WAPENS

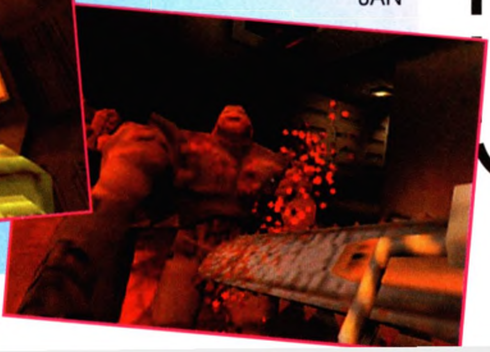
Naast meer levels heeft Quake II Ground Zero van Activision de nodig nieuwe power-ups, wapens en bad guys te bieden.
Powerups komen onder andere in handige nightvision brillen, nieuwe energy sucking bombs en defender Spheres.
De extra wapens mogen er ook zijn. Zo is er om te beginnen de Chainsaw; een enorme, snerpende zaag die de maag van je tegenstander in een keer binnenste buiten keert. Dan is er de ETF Rifle; een dubbelloops beest van een gun die explosieve kogels afvuurt. En last but not least: de Plasma Beam: een dodelijk straal die in één keer door je tegenstander heen brandt.
Hiermee kun je oude maar ook nieuwe monsters te lijf zoals de Stalker; een cyborg spin, de Medic Commander; een oude bekende alleen nu uitgerust met een moderne Hyper Blaster, de Deadalus; een krachtigere uitvoering van de Icarus en de Carrier; groot, massief, bruut en zeer dodelijk. De Carrier is uitgerust met twee chainguns, een nailgun en een grenade launcher.

ZAERO

En dan is er nog de uitbreiding van Ubi Soft onder de zeer verdachte naam Zaero. Maar navraag wijst uit dat de makers met licentie van iD aan de slag zijn gegaan. Dus officieel zit het goed. Deze add-on biedt veertien nieuwe levels met een heuse storyline. Daarnaast zijn er twee nieuwe deathmatch levels, een aantal nieuwe tegenstanders en zeven nieuwe wapens.
Met name die laatste optie is leuk omdat er een Sniper Gun bijzit. Niet origineel, maar wel vreselijk leuk om een kogel tussen de ogen van een guard te jagen.
Zaero is zeker aantrekkelijk qua prijs die slechts ƒ 29,95 bedraagt, terwijl Ground Zero ƒ 79,95 moet kosten.
Quake II fans kunnen in ieder geval een fijne, bloederige kerst tegemoet zien.

JAN





Bye, bye, Mark



Opnieuw één redakteur centraal in onze maandelijkse 'testers-update'. Tja, en dan kun je al bijna raden wat er aan de hand is, want zwanger is Mark niet.
Nee, tot onze grote spijt moeten we meedelen dat Mark B. ons gaat verlaten. Hij heeft een vaste baan aangeboden gekregen en met vrouw, kind, hypotheek, gokschulden (geintje) was dat aanbod te verleidelijk om af te slaan.
We vinden het echt jammer dat Mark ons gaat verlaten want met zijn enthousiasme en kennis was hij een meer dan gewaardeerde kracht in ons testteam.
Mark, heel veel sukses in je nieuwe job!??

BART SMIT GAAT ONLINE

Speelgoedketen Bart Smit heeft kort geleden een eigen website geopend. Niet zo maar een digitale reclamezuil, maar een site waarbij je ook games (voor alle systemen) online kunt bestellen tegen een scherpe prijs die gemiddeld ƒ 12,50 lager ligt dan in de winkel.
De digitale winkel staat vol aanbiedingen, betalen kan via creditcard of onder rembours. Alle gekochte games worden netjes verpakt in feestelijk Bart Smit-papier. Scheelt weer een hoop werk voor de feestdagen! Het adres: http://www.bartsmit.nl.

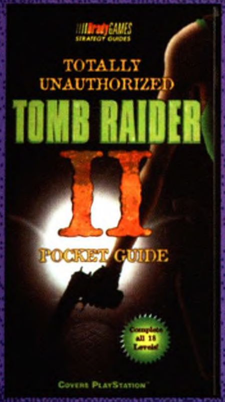




www.take2games.com
STRATEGIE, RPG, ADVENTURE, RACING EN EEN SCHIJTENDE BEER IN EEN TOTAAL VERKNIPT SPEL
Aan het begin van de 21ste eeuw werden de eerste experimenten met kunstmatig leven doorgevoerd. Volledig autonome robot's werden in het diepste geheim bedacht en gebouwd. Omdat het project nogal wat risico's met zich mee zou brengen werd in de ruimte een station gebouwd; de "Silicon Valley". 7 minuten na de ingebruikname verdween het. 2 eeuwen later duikt het weer op, aan de rand van ons zonnestelsel.
Meer dan 50 prachtige 3D omgevingen.
Wees slimmer dan je tegenstander en neem z'n speciale wapens over.
Meer dan 90 wapens en 40 verschillende personages.
Maak gebruik van raketten, brandende vossen, lama's met kettingzagen en dodelijk geladen schildpadden.
Gevarieerde gameplay, van RPG/adventure tot arcade/actie.
"....the game is very, very twisted." - Nintendo 64
"The Gameplay is totally fresh and original." -EGM
"This is what videogames should be." - IGN64.COM
"Genre-Busting!" -Nintendo Online
"The Sleeper hit of the Year." -EGM
SPACESTATION SILICON VALLEY
NINTENDO 64
DMA DESIGN
CONTACT
www.contactdata.nl
Published by Take 2 Interactive Software Ltd. © 1998 DMA Design.
Space Station Silicon Valley is a trademark of DMA Design.
Nintendo 64™ logo is a trademark of Nintendo Corporation.
TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

boekensteun

ONDER REDACTIE VAN J.J



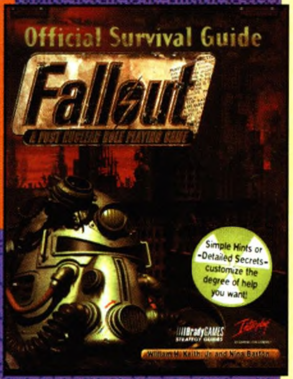
Titel: Totally Unauthorized Tomb Raider 2 pocket guide
Taal: Engels
Auteur: Blijkbaar geheim
Uitgever: Brady Games
ISBN: 1-56686-734-7
Prijs: $ 7.99

WAARDERING: **

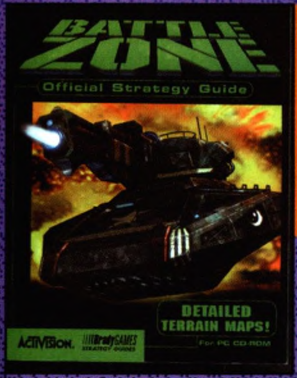
Met dit uitermate handzame gidsje speel je Tomb Raider 2 zonder enig probleem uit. Op de eerste vijf pagina's worden in het kort de game basics, de aanwezige wapens en de moves van de dame beschreven. Daarna begint de schrijver of schrijfster van dit boek bij het begin van het spel en loodst je vervolgens naar het einde toe. Ik raad je met klem aan dit gidsje puur als 'noodgreep' te beschouwen, je beleeft namelijk weinig lol aan het spelen van Tomb Raider 2 als je steeds weet waar de voorwerpen liggen en waar de vijanden opduiken. De gids is overigens zeer duidelijk. In korte alinea's worden de lokaties een voor een doorgenomen. Screenshots illustreren het verhaal. Helaas zijn deze plaatjes aan de donkere kant.

Titel: Fallout Official Survival Guide
Taal: Engels
Auteur: William H. Keith, Jr. and Nina Barton
Uitgever: Brady Games
ISBN: 1-56686-713-4
Prijs: $19.99

WAARDERING: ***



De eerste Fall Out wordt door veel RPG-fans als dé RPG van 1998 gezien. In de PU kreeg het spel een 9.3. Het net verschenen deel 2 wordt iets minder gewaardeerd. Velen pakken daarom deel 1 weer uit de kast. Vandaar dat ik de 'Official Survival Guide' nog even onder de aandacht breng. Persoonlijk vind ik het boek ietwat melig opgezet en dat past eigenlijk niet bij het serieuze karakter van de game. Zo geven dooie ratten aan hoe expliciet de uitleg is die wordt gegeven. Eén dode rat betekent dat het slechts om tips gaat en je nog steeds moet nadenken. Bij vier dode ratten kan zelfs je zusje van zes maanden het spel uitspelen. Op zich een uitstekend systeem, maar waarom dode ratten? Verder komt een vreemde oude redneck, genaamd Ol' Slim, je steeds raad geven. Not my taste. Over het algemeen steekt het boek echter goed in elkaar. Elk hoofdstuk behandelt een ander onderdeel van Fall Out. Zo gaat hoofdstuk 1 over wie jij precies in het spel speelt, hoofdstuk 2 over hoe je je in het spel voortbeweegt, hoofdstuk 3 over de lokaties, enzovoort. Natuurlijk ontbreekt de walkthrough niet en in de appendix wordt kort uitgelegd hoe je jouw skills, Perks genoemd, kunt vergroten. Altijd handig.



Titel: Battle Zone, Official Strategy Guide
Taal: Engels
Auteur: Shane Mooney
Uitgever: Brady Games
ISBN: 1-56686-775-4
Prijs: $19.99

WAARDERING: ***

Battle Zone is een 3D-tanksim van formaat en de zeventien missies die Battle Zone kent, zijn behoorlijk lastig om winnend af te sluiten (en zo hoort het ook). De strategy-gids verschijnt wat dat betreft precies op het goede moment. Mooney schrijft zeg maar voor de Amerikaanse PU en heeft dientengevolge behoorlijk wat verstand van gamen. Hij heeft van deze gids een duidelijk werkje gemaakt. Eerst laat hij je kennis maken met de interface, de besturing, de wapens, de units en de diverse voertuigen van het spel. Daarna neemt Mooney vanaf hoofdstuk 5 alle missies stuk voor stuk met je door. Regelrechte aanwijzingen wisselt hij daarbij af met handige tips. Zo kun je dus zelf bepalen hoeveel je van een missie wilt weten. De Multiplayer-missies ontbreken natuurlijk niet. Mooney levert bij zijn uitleg van deze missies gedetailleerde kaarten van de terreinen. Althans hij omschrijft ze gedetailleerd. De kaarten zijn echter zo donker afgedrukt, dat je nauwelijks iets kunt zien. Dit is een euvel dat ik nu al een paar keer bij boeken van Brady ben tegengekomen. Doe er wat aan!

Titel: Age of Empires, Offical tips and Strategies from the Source
Taal: Engels
Auteur: Steven L. Kent
Uitgever: Microsoft
ISBN: 11-67231-529-6
Prijs: $16.99

WAARDERING: ***

Het is bekend dat Microsoft graag alles in eigen hand houdt, zo ook het schrijven van strategiegidsen over de eigen games. Normaliter worden dit soort boekwerkjes geschreven door een journalist van een onafhankelijk gameblad. Niet bij Microsoft, het bedrijf heeft zelf zo'n knaap ingehuurd. Zijn naam, Michael J. Kent. Deze manier van werken heeft zijn negatieve en positieve kanten. Negatief is dat het bedrijf bepaald wat er in het boek komt, voor enige kritiek is vanzelfsprekend dus geen plaats.
De positieve kant van het verhaal is dat de auteur de kennis over het spel van de bron krijgt. En dat is bij een tamelijk gecompliceerd spel als Age of Empires wel zo handig. Kent brengt je in 275 pagina's alle tips, tricks en strategieën die je nodig hebt om de scenarios uit dit fascinerende spel tot een goed einde te brengen. De absolute wereldheerschappij ligt nu dus voor het grijpen. En dat gamen dom maakt, kan vanaf heden geen enkele pa, ma of onderwijzer nog beweren. Het boek staat namelijk vol geschiedenislesjes. Kent legt niet alleen uit hoe je het beste kunt spelen, hij laat tevens zien hoe de diverse volkeren vroeger leefden, wat hun gewoonten waren, waar hun kracht lag en waar hun zwakheden.
Deze kennis stelt je in staat om nog beter leiding te geven aan jouw volk. Een uitleg van de Multiplayer-scenarios ontbreekt natuurlijk niet.
Ook kun je leren hoe je met de editor nieuwe werelden schept. Hoofdstuk 9 is de uitsmijter met een groot aantal cheat-codes. En die zijn behoorlijk weird. Wat dacht je bijvoorbeeld van Pepperoni Pizza (1.000 units of food).



**** : Topper   *** : Oké   ** : Twijfelgeval   * : Papierverspilling


SHOGO 昇剛
Mobile Armor Division
• PC Zone nr.14: 96%,
beste 3D Game
• Unieke gameplay
• Ruim 40 levels
• Meer dan
20 "heavy" wapens
• Nu al dé rage van 1998
MONOLITH PRODUCTIONS
PRO distribution
MICROÏDS
Voor meer informatie bel Pro Distribution 020 - 453 51 35 www.mediabase.nl

power unlimited's

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

Banjo Kazooie (september)	9,1
1080 Snowboarding (november)	8,9
WWF Warzone (november)	8,8
Turok 2 (november)	8,7
V-Rally (november)	8,2
WipeOut 64 (november)	8,1

PLAYSTATION

Duke Nukem: Time To Kill (september)	9,6
Libero Grande (november)	9,4
Heart Of Darkness (september)	9,6
Biofreaks (oktober)	9,2
Mortal Kombat 4 (september)	9,2
Formula 1 98 (november)	9,0
Cool Boarders 3 (november)	9,0
Wild 9 (oktober)	9,0
Colony Wars 2 (november)	8,9
Forsaken (oktober)	8,9
The Fifth Element (september)	8,9
Baseball 3D (oktober)	8,8
Motorhead (september)	8,8
WWF Warzone (november)	8,7
C&C Retaliation (oktober)	8,6
Small Soldiers (oktober)	8,5
Tenchu (oktober)	8,4
Premier manager 98 (oktober)	8,4
Crash Bandicoot 3 (september)	8,4
Test Drive 5 (november)	8,3
Jetfighter Full Burn (november)	8,3
MotoRacer 2 (oktober)	8,2
ODT (oktober)	8,1
Psybadek (november)	8,0
Dodgem Arena (november)	8,0
VR Baseball 99 (oktober)	8,0

PC CD-ROM

Commandos (september)	9,4
Sin (oktober)	9,2
Superbike World Championship (oktober)	9,2
Colin McRae Rally (september)	9,2
Ring (november)	9,1
Rainbow Six (november)	9,1
Grand Prix Legends (november)	9,0
Monaco Grand Prix (november)	9,0
Half-Life (november)	9,0
Superbike W.C. (september)	9,0
Final Fantasy (september)	8,9
Knights & Merchants (november)	8,8
Caesar III (november)	8,8
Creatures 2 (oktober)	8,8
Johnny Herbert's Grand Prix (september)	8,8
Conflict Freespace (september)	8,8
Nightmare Creatures (september)	8,8
Need For Speed III (november)	8,6
Motocross Madness (november)	8,6
Telurian Defence (oktober)	8,6
A2 Racer 2 (november)	8,5
Cyberball (november)	8,5
Railroad Tycoon 2 (november)	8,5
Tripple Play 99 (september)	8,5
Montezuma's Return (november)	8,4
Anno 1602 (oktober)	8,4
Mech Commander (september)	8,4
Europian Air War (oktober)	8,3
Jagged Alliance 2 (november)	8,2
Pinball Soccer (oktober)	8,2
Tex Murphy Overseer (september)	8,2
Nightlong (november)	8,0
Jimmy White's Cueball 2 (oktober)	8,0
Klingon Honor Guard (oktober)	8,0
Fallout 2 (september)	8,0

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.powerweb.nl). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

NINTENDO POWER TOP 10



1. (1) Banjo Kazooie (N64)
2. (-) Mission Impossible (N64)
3. (6) Int. Superstar Soccer 64 (N64)
4. (2) GoldenEye (N64)
5. (-) Mortal Kombat 4 (N64)
6. (-) Bio Freaks (N64)
7. (-) F1 World Grand Prix (N64)
8. (3) WWF: Warzone (N64)
9. (-) Mario Kart 64 (N64)
10. (-) Off Road Challenge (N64)

PLAYSTATION POWER TOP 10



1. (3) Tekken 3
2. (-) Mortal Kombat 4
3. (1) Gran Turismo
4. (-) Int. Superstar Soccer (Platinum)
5. (-) The Fifth Element
6. (2) Colin McRae Rally
7. (-) Command & Conquer (Platinum)
8. (10) Moto Racer 2
9. (-) NHL 99
10. (-) Azure Dreams

PC POWER TOP 10



1. (-) Dune 2000
2. (1) Commandos
3. (-) Competitie Manager 98/99
4. (-) Creatures 2
5. (-) MS Flightsimulator 98
6. (-) NHL 99
7. (-) Need For Speed III
8. (-) Unreal
9. (-) Emergency
10. (2) X-Files, The Game

DUTCH INTERACTIVE CHARTS© MultiMediaMarkt / I-Mediate

Screenshots



Sharon Stone en Sylvester Stallone als mieren? Dat de eerste een prinses speelt valt nog te volgen, maar Stallone als soldaat die liever werkmier is? Welkom bij Antz, de nieuwste animatiefilm die in Amerika alle bezoekersrecords heeft gebroken.

Pacific Data Images (PDI) bestaat sinds 1980. De eerste tien jaar van het bestaan hield het bedrijf zich voornamelijk bezig met commercials, maar daarna maakte het de overstap naar film.
Zo was het verantwoordelijk voor effecten in Batman Forever en The Peacemaker en werkte het langzaam toe naar het uiteindelijke doel; het produceren van computergeanimeerde films.
Met Antz bewijst het bedrijf dat het dit ook aankan en doet PDI en passant een aanval op Disney's monopolie op het gebied van animatiefilms.
Antz is geen echte kinderfilm. Waar Disney films maakt voor kinderen die ook door (sommige) volwassenen worden gewaardeerd, is de humor in deze film over het leven van een miertje dat meer wil zijn dan een radartje in een mierenkolonie net iets te subtiel voor acht- en negenjarigen.

LOVE & WAR

Hoofdpersoon is de mier Z, waarvoor de stem van Woody Allen is gebruikt. Dit nerveuze insekt voelt zich onbetekenend in een mierenkolonie van miljoenen en is daar ongelukkig over totdat hij prinses Bala (Sharon Stone) ontmoet. Zij geeft z'n leven weer zin en in zijn pogingen om dicht bij haar in de buurt te komen, ruilt hij van plek met soldaat Stallone, die voor een dag werkmier wordt (en ontdekt dat hij in aarde graven veel leuker vindt dan oorlog voeren).
De twee hebben echter niet op generaal Mandible (Gene Hackman) gerekend die een aanval op een termietenheuvel plant. In plaats van een blik op de prinses te krijgen, wordt Z een oorlog ingestuurd waaruit hij als enige overlevende terugkeert.
Binnengehaald als held krijgt Z alsnog de kans om Bala te spreken, maar ook dit gaat niet als gepland. De koninklijke ontvangst van de held loopt erop uit dat Z Bala per ongeluk kidnapt en met haar in de buitenwereld terechtkomt.
Na allerlei avonturen, waarbij ze ook nog eens verliefd op elkaar worden, vinden Bala en Z de kolonie terug en zijn dan net op tijd om hun medemiertjes te redden van de slechte plannen die generaal Mandible met ze voorheeft.





SPECTACULAIR

Er zijn twee dingen die opvallen aan Antz. Veel bekende akteurs en aktrices hebben hun stem aan de film geleend; Danny Glover, Christopher Walken, Dan Ackroyd en Jennifer Lopez om er maar een paar te noemen. Op Sylvester Stallone na lijken de mieren niet op hun stemgevers. Maar Stallone is dan ook een prachtige mier geworden!
Het andere opvallende is de hoge kwaliteit van de animaties. Zo zijn de akteurs bijvoorbeeld gefilmd tijdens het inspreken, zodat de animators hun gelaatsuitdrukkingen als referentie konden gebruiken. Meer dan 300 verschillende elementen zijn in de gezichten van de verschillende karakters gebouwd en dat is aan de sprekende mieren af te zien.
Ook het water dat tijdens de finale van Antz de kolonie dreigt te overspoelen ziet er echter uit dan de meeste big budget animaties tot nu toe voor elkaar hebben gekregen.
Kwa verhaal stelt Antz weinig voor, maar de rest is spectaculair genoeg om de studio in de gaten te houden. Want als PDI deze animatie-kwaliteit behoudt, andere scriptschrijvers zoekt en wat meer aktie in hun verhalen stopt, ziet de toekomst van computergeanimeerde films er rooskleurig uit. Release gepland in januari 1999.

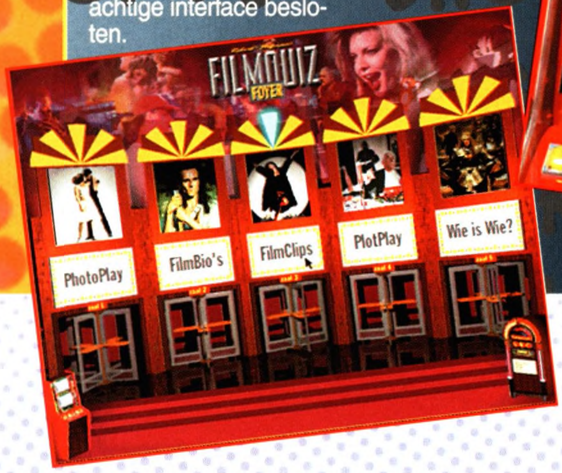




SHORTS

De Filmquiz CD-ROM is een typisch voorbeeld van een TV-spelletje dat je op je computer kunt spelen. De quiz is in elkaar gezet door Robert Hofman, die ook verantwoordelijk is voor de Speelfilm Encyclopedie; een naslagwerk van het formaat telefoonboek waarin zo'n beetje elke film die de bioscoop ooit heeft gehaald, staat vermeld.
Met zes edities encyclopedie achter de hand, heeft Hofman nu zeven spellen verzonnen waarvoor een flinke hoeveelheid filmkennis nodig is. Er kan op beginners, gevorderd en expert niveau gespeeld worden met 1 tot 4 spelers.
Een beetje teleurstellend is dat bij meerdere spelers niet tegelijkertijd, maar na elkaar wordt gespeeld, wat de vaart er flink uithaalt. Ook de vormgevers hadden wat langer na mogen denken voor ze tot de kinderachtige interface besloten.
De vragen in de Quiz zijn te moeilijk om zo'n my-first-computer omgeving te rechtvaardigen. Inhoudelijk wordt er namelijk een meer dan gemiddelde filmkennis van de speler(s) verwacht.
Na opstarten kom je terecht in een foyer met vijf deuren. De Photoplay-deur leidt naar de algemene filmvragen, die met behulp van een foto worden gesteld. Achter de Clips-deurs bevinden zich de filmfragmenten en zo leidt elke deur naar een ander spel. Ook staat er een jukebox en een gokkast in de foyer. Via de jukebox worden vragen over soundtracks en componisten beantwoord en met de gokkast kan het Gamble-spel worden gespeeld: veel algemene vragen waarbij een fout antwoord je de punten kost die je met een goed antwoord verdient.
Het gokkast-spel is ook echt als een gokkast vormgegeven, inclusief de hendel die je moet overhalen om een volgende vraag te krijgen. Ook de jukebox ziet eruit als een echte muziekkast, opgesierd met veel felle kleuren.
Dat soort flauwe geintjes zijn misleidend, want de vragen zijn niet makkelijk. Af en toe zit er een weggevertje tussen (in welke horror-filmreeks is Pinhead de hoofdpersoon?), maar meestal wordt een uitgebreide, brede filmkennis verwacht.
Een CD'tje voor de serieuze filmfan dus. PC en Mac, Prijs: *ƒ 49,95.*





sounds



De Nederlandse internetscene heeft er sinds kort een nieuwe hangout bij: **Club 1010**. Deze site is gebouwd voor (dance) muziekliefhebbers die daar kunnen rondhangen in het café, de studio of het cyberlab. Allemaal hartstikke virtueel natuurlijk, maar wel zo gemaakt dat het the real thing zoveel mogelijk benadert.
Zo kun je flyers meenemen of maken, (live) optredens zien en vooral veel chatten oftewel slap lullen. Precies zoals tijdens het gemiddelde optreden in de gemiddelde concertzaal gebeurt.
Als er geen live event bezig is op het moment dat je langs surft, is Club 1010 vooral interessant door de uitgebreide verzameling goede links die ze er hebben. Van verschillende muzieksites (Ultimate Band List, SonicNet, Coldcut), via (muziek)zines (Addicted to Noise, Project A) tot een berg games en softwaresites waar veel leuke hebbedingetjes te vinden zijn.
Door een paar vragen te beantwoorden, kun je jezelf ook nog tot VIP bombarderen, wat inhoudt dat je een beetje invloed kunt uitoefenen op de gebeurtenissen in de Club. Ze hebben werkelijk aan alles gedacht. Alleen voor het bier wordt niet gezorgd.
www.club-1010.nl

POPU
The

Een komische titel voor een spel als je bedenkt dat het bijna twee jaar heeft geduurd voordat ik er inderdaad aan kon beginnen. Ik zou bijna een lange witte baard van het wachten hebben gekregen, maar eindelijk staat Populous 3 op mijn harde schijf.


Iedereen vermaakt zich best.


De Angel Of Death heeft honger.


De cirkel is rond.


Ooooooooh!


Zeker een zeilwedstrijdje bezig.

GOING FOR GOD

Eindelijk kan ik jullie verslag doen van Populous: the Beginning, een spel waar ik lang naar heb uitgekeken. Het is alweer het derde deel in de Populous reeks en op het eerste gezicht is er kwa gameplay niet zo heel veel veranderd, zij het dat je nu God kan worden terwijl je dat in andere delen al was.
Je speelt een vrouwelijke Sjamaan die haar stammen moet regeren en haar wildemannen voor zich moet laten vechten. De wildemannen zorgen echter ook voor mana: goddelijke energie waarmee de Sjamaan heftige spreuken kan oproepen.
De mannetjes zorgen voor het bouwen, train je tot krijgers en zorgen voor mana. Laat altijd een paar mannetje rusten, dan wordt je mana steeds weer aangevuld.
Het is altijd de bedoeling de tegenpartij uit te schakelen inclusief de Sjamaan van de tegenpartij. Je kunt de vijandelijke Sjamaan doden, maar als er nog één vijandig stamlid leeft, komt ze steeds opnieuw tot leven. Je hebt een level pas gewonnen als je alle stamleden van de tegenpartij hebt uitgeroeid.
Via een wereldbol waarop je naar iedere plek kunt inzoomen, kun je het hele speelveld bekijken. Via de pijltjestoetsen en de muis kun je roteren, draaien etcetera, zodat je alles vanuit ieder gewenst perspectief kunt gadeslaan.
Als je alle levels hebt doorlopen, en dus alle andere stammen en Sjamanen hebt verslagen, wordt je uiteindelijk een God.

SPREUKEN

Het leukste van Populous is de magie en in feite is dit ook het belangrijkste onderdeel van het spel, vandaar dat ik er in deze preview uitgebreid aandacht aan besteed. Hier zijn de verschillende spreuken in alfabetische volgorde en hun uitwerking.
Angel Of Death: hiermee kun je een afschrikwekkende vliegende demon oproepen die alle mannetjes in de nabije omgevingen opslokt, hetgeen gepaard gaat met veel gekrijs. Paniek bij de tegenpartij is verzekerd.
Burn: hiermee kun je bomen en huizen in de fik steken zodat de tegenstander minder houtvoorraad heeft of z'n behuizing kwijtraakt.
Blast: de standaard attack-spell. Je kunt de tegenpartij beschieten met je staf, het is echter geen krachtig wapen.
Bridges: hiermee creëer je, als ware je Mozes, een brug tussen twee door water of lava gescheiden delen land. Erg handig om de vijand op een bezoekje door 'de achterdeur' te trakteren.
Earthquake:shake it all, baby! Spreekt voor zich.
Flatten: hiermee kun je heuvels en bergen in het landschap platmaken, zodat je er op kunt bouwen.
Firestorm: hiermee roep je een meteorenregen op die, als ze eenmaal is neergedaald, grote schade berokkent.
Ghost Army: hiermee maak je een schijn-leger om de tegenpartij bang te maken.
Hypnotism: hierdoor luistert de tegenpartij tijdelijk niet naar hun Sjamaan.
Invisibility: maakt je krijgers tijdelijk onzichtbaar.
Lightning Bolt: zorgt voor een blikseminslag waar je maar wilt.
Plague: roept een groep stekende insekten op. Zorgt voor veel paniek bij vechters.
Swamp: laat de grond lekker drassig worden waardoor de gebouwen en mannetjes wegzakken.
Vulcano: Dante's Peak eat your heart out!
Whirlwind: Twister eat your heart out!

ARMAGEDDON

Eén spreuk heb ik nog niet genoemd en dat is de Armageddon spell die vooral handig is in multi-player wanneer je tegen een aantal tegenstanders tegelijk speelt.
De Armageddon spell gebruik je alleen als je er zeker van bent dat je meer krijgers hebt dan de andere partijen en bovendien moet je Sjamaan ook voldoende power hebben. Als je daarvan overtuigd bent (hetgeen je kunt checken door de wereldbol even over te razen en snel het troepenaantal te inventariseren) dan gebruik je die spreuk.
Hierdoor worden alle mannetjes, inclusief Sjamaan naar een

POWER TIP
Bouw je wachttoren op een heuvel (eventueel het landschap een beetje 'flatten')

LOUS 3

Beginning

Arena geteleporteerd waar ze een soort van ultiem alles-of-niets gevecht houden. Dit erg tof want je ziet alle krijgers van diverse stammen op tribunes roepend en schreeuwend tegenover elkaar staan. Wanneer ze dan massaal op elkaar inhakken, zie je de Sjamanen onderling elkaar bestoken met vuur en magie. De sterkste blijft over en dat ben jij dan, als het goed is.

TRAKTATIE

De graphics in Populous 3 zijn fraai maar niet baanbrekend, al moet ik zeggen dat de kleur van de lucht steeds weer anders is en een goede bijdrage levert aan de sfeer van dat moment.

Maar het is toch vooral de uitwerking van de spreuken die visueel geweldig in beeld wordt gebracht. Een aardbeving is bijvoorbeeld een traktatie om te zien. Alles beeft en stort in, mannetjes rennen panisch door elkaar heen en een ravage is alles wat overblijft.
Nog heftiger is de uitwerking van de Vulcano spell. Eerst bolt het landschap op, dan scheurt de grond open, spuit de lava eruit en de rook en brokstukken vliegen in het rond, terwijl de lava langzaam naar beneden stroomt en alles op zijn weg verbrandt. Door al die fantastische effecten zit je je al voordat je een spell gaat oproepen te verheugen op hetgeen dat komen gaat. Keer op keer een heerlijke ervaring.

POWER TIP

Gebruik de Invisible spreuk op de Preachers en laat die hun werk doen nabij het vijandelijke kamp. Erg handig.

RAPPORT

graphics	8[8]
geluid	8[8]
originaliteit	8[8]
speelbaarheid	9[8]

- Meesterlijke magie
- Simpele bediening
- Totale vrijheid van bewegen
- Tribe-feel

PC CD-ROM
Prijs:99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM (32 Mb aanbevolen), 110 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Bullforg
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-94055555

9[1]

Populous: The Beginning is een spel dat barst van de gameplay. De strijd op leven en dood tussen de stammen is heftig en wordt goed in beeld gebracht maar het is vooral de geweldige magie waardoor het spel tot ongekende hoogten stijgt. Een goddelijke game die ik op de valreep nomineer voor strategy game van het jaar.
JAN



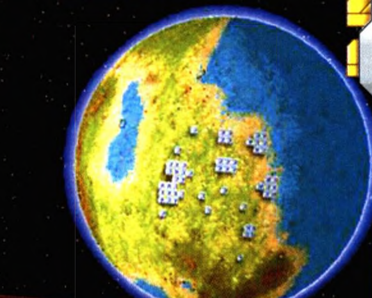
Een tornado zaait paniek.



Aanvallen per luchtballon.



De kust lijkt veilig.



De wereld van Populous: zoem in op iedere gewenste plek.



Alle bliksems!

The Legend

Ocarina

Toen ze in Japan de eerste beelden van Zelda vrijgaven, steeg meteen het aandeel Nintendo op de beurs van Tokyo. Dat had natuurlijk alles te maken met het feit dat (bijna) alles wat 'King' Miyamoto maakt, uitgroeit tot een gigantisch succes.

GEEN ELF

Chronologisch gezien is Zelda - Ocarina of Time het eerste hoofdstuk van de Zelda saga.
We ontmoeten Link in het bosdorpje Kokiri. De Kokiri's zijn een stam van groen geklede wezentjes, waar Link bij opgroeit. Maar Link is anders.
Alle Kokiri hebben namelijk een elfje als een soort beschermengeltje. Omdat Link geen Kokiri is, heeft hij dat elfje niet.
Link is een Hylian. Zijn moeder bracht hem naar Kokiri om hem te beschermen tegen duistere machten. Zijn vader was vermoord door vogelvrije bandieten en, net na de geboorte van Link, brak de Grote Hyliaanse Oorlog uit.

DRIE KRACHTEN

Op een ochtend wordt Link wakker na een nachtmerrie. Hij zag de jonge prinses Zelda en haar compagnon Impa in alle haast vluchten voor hun aartsvijand, Ganondorf. Ze konden nog maar net het Kasteel van Hyrule ontvluchten tot grote woede van Ganondorf die zwoer wraak te nemen.
Link werd wakker omdat een klein elfje, Navi, hem wekte. Ze vertelde hem dat de grote wijze Deku Boom hem wilde zien. Vanaf dat moment heeft ook Link een beschermer.
De Kokiri's waren boos dat de Deku Boom juist Link had uitverkoren, maar alleen een sterfelijke zou het kwaad kunnen weerstaan. De Deku Boom weet dat Ganondorf van plan is om niet alleen het dorpje Kokiri, maar de hele wereld van Hyrule te overheersen. Daarvoor is hij op zoek naar de Triforce, het magische object dat in verkeerde handen het einde van het rijk van Hyrule zou betekenen.

KNOPPEN 1

Het verhaal is verteld, en het spel kan beginnen.
Het spel start dus in het dorpje van de Kokiri's. Je loopt een beetje rond in dat dorpje en praat met de verschillende inwoners. Het is duidelijk dat ze je maar een vreemde outsider vinden, maar ze praten wel met je.
Je leert van hen dat je eerst een zwaard en een schild moet hebben, voordat je door het moeras naar de Deku Boom kan gaan. Die twee objecten zijn ergens in het dorp te vinden. Terwijl je op zoek bent, krijg je vaak kleine opdrachten waardoor je de bediening een beetje onder de knie kan krijgen.
Deze bediening is de beste en meest intuïtieve die ik ooit heb gezien in een 3D-adventure.
Met de blauwe knop hak je met je zwaard, meer niet. De belangrijkste knop is de groene knop. Bovenin het scherm zie je altijd een schema van de knoppen en naast die groene knop zie je een tekst staan.
Die tekst is een representatie van de funktie van de groene knop op dat moment. Als je bijvoorbeeld een vijand in je vizier hebt, staat daar 'Attack', en als je in het water zwemt, staat er 'Dive'. Sta je voor een object dan staat er 'Grab' en heb je het object in handen, dan kan er 'Throw' staan enzovoort.
Het lijkt misschien onoverzichtelijk, maar na vijf minuten spelen vindt je het zo logisch dat je niets anders meer wilt.

KNOPPEN 2

Dan heb je nog de gele knoppen. Met de bovenste praat je met Navi, je beschermelfje, en de andere drie mag je zelf instellen.
Je kan namelijk een object uit je inventaris kiezen, zoals een katapult, een toegangspas, een sleutel, een bom, of een muziekinstrument, en die aan een van de drie overgebleven gele knoppen toekennen.
Nu zie je op je scherm dat objekt naast de knop staan, en je kan hem bedienen op het moment dat je dat wilt. Ook erg handig.
Het laatste is misschien nog wel het meest innovatief. Met de Z-knop kies je namelijk tijdens een gevecht een vijand uit (als er een of meerdere op het scherm zijn) en dan blijft Link op die vijand mikken, ook al sta je er niet precies met je gezicht naar toe. Dit haalt heel wat frustratie uit het spel.
Datzelfde geldt voor de R-Knop, waarmee je met één klik de camerahoek weer precies


De wijze uil geeft raad tijdens je missie.



Burn, baby burn!


Rot op, mislukte kikker!


Dit goedaardige beest eet stenen.





Ik wil wel, maar wat als er iemand binnenkomt?

POWER TIP

Pak een kip bij z'n voetjes en je kan zweven als je ergens vanaf springt.

of Zelda

of Time





Als Link wat ouder is, kan hij paardrijden.



Later in het spel krijg je meer controle over je zwaard.

POWER TIP

Om in het kasteel bij Zelda te komen moet je zorgen dat de guards je niet zien.



De jonge Link in de onderaardse gewelven.

achter Link zet. Allemaal heel doordacht en perfect uitgevoerd.

VAARDIGE BOOM

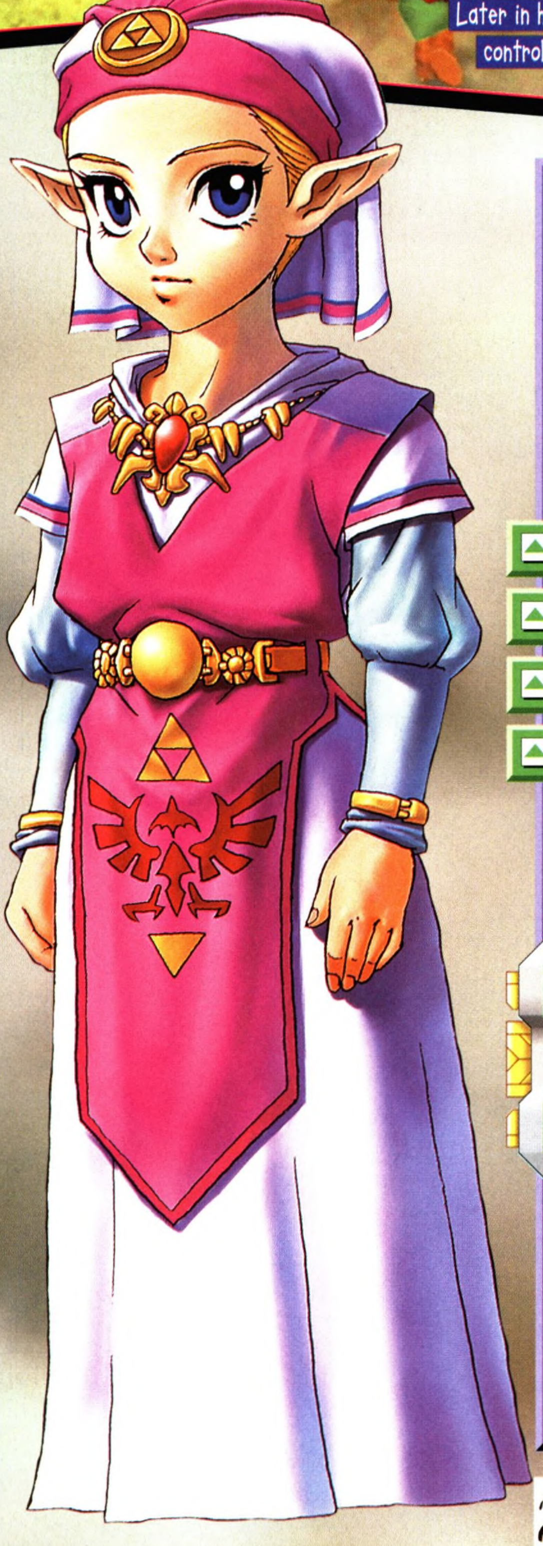
Als je eenmaal het zwaard en schild hebt, ga je naar de Deku Boom. Hij vertelt je een verhaal en dan ga je de boom in. Wat je daar meemaakt is al een spel op zich, maar in principe lijkt het bedoeld om de speler te testen en te kijken of alle vaardigheden onder de knie zijn.
Je moet er puzzels oplossen en vijanden verslaan en moeilijke objekten beklimmen om, na een gevecht met eindbaas Gohma (een gigantische spin) weer de boom te verlaten.
Pas daarna stuurt de Deku Boom je de wijde wereld in met de missie Zelda te vinden, met de nadruk op wijde. Alleen al het veld dat tussen het bos van de Kokiri's en het kasteel van Hyrule ligt, is gigantisch maar als je dan op de kaart kijkt zie je dat het maar een klein stukje van de hele wereld van Zelda is. Massaal!

BEET!

En dan heb ik het nog niet over wat er in die werelden te zien is. De graphics zijn echt fenomenaal en het geluid ondersteunt die graphics geweldig.
Zo moet je in het magische bos luisteren bij de ontelbare donkere doorgangen om te horen of er muziek vandaan komt. Die ingang moet je hebben. Op een bepaalde plek mag je echt gaan vissen, en met de Rumble Pac voel je of je beet hebt, en je voelt de vis tegenstribbelen!
Het mooiste is misschien wel de zonsopgang en -ondergang op het veld buiten het kasteel. 's Nachts namelijk kan je het kasteel niet in omdat de ophaalbrug dan omhoog is. Je moet dan buiten op het veld wachten, wat vele gevaren met zich meebrengt. De prachtige zonsopgang komt dan echt als een verlossing.

BEJAARDE LINK

Behalve dit realisme tussen dag en nacht gebeurt er nog meer. Je begint als Link een jongetje is, maar hij wordt ook ouder. Pas later in het spel is het mogelijk om bijvoorbeeld paard te rijden, maar tegelijkertijd is hij dan te groot geworden om door nauwe openingen te kruipen. Gelukkig is dan ook mogelijk om door de tijd te reizen, waardoor je van alle leeftijden optimaal gebruik kan maken.
Naast alle andere puzzels en opdrachten die je moet volbrengen geeft ook deze funktie weer een hele nieuwe dimensie aan het spel.



RAPPORT

graphics	9^9
geluid	9^9
originaliteit	9^9
speelbaarheid	9^9

- Prachtig spannend verhaal
- Enorme wereld vol fantasie
- Geweldige bediening
- Beste graphics ooit op de N64

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,00 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel:030-6097100

9^9

We hebben er lang op moeten wachten, maar het was de moeite waard. Met Zelda - Ocarina of Time heeft Miyamoto een meesterwerk afgeleverd. Liefhebbers van het genre moeten dit spel in hun bezit hebben.
BJØRN

ODDW… ABE'S E…

Eindelijk kwam dan het verlossende telefoontje van eindredakteur Ed: Abe's Exoddus was gearriveerd! Maar liefst twee CD's vol nieuwe avonturen van onze favoriete Mudokon. En oh, wat is het mooi geworden. Follow me.

RAPPORT

graphics	9^{9}
geluid	9^{8}
originaliteit	7^{5}
speelbaarheid	9^{8}

- ▲ Meer gamespeak
- ▲ Eigenwijze Mudokons
- ▲ SoulStorm Brew
- ▼ Oddysee revisited

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Oddworld Inhabitants/GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

9^{3}

Abe's Exoddus heeft alles wat Oddysee zo de moeite waard maakte en meer. Hoewel de herkenning af en toe wel erg groot is, zijn er genoeg extra's om Abe en z'n eigenwijze mede-Mudokons interessant te houden. Daarbij zijn de werelden prachtig, de verhaallijn goed en krijg je de kans om de big bad Glukkon door z'n eigen Sligs te laten afmaken. Heh, heh, heh.

NANCY

TUSSENDOORTJE

Exoddus is, zoals al in het oktobernummer werd verteld, een tussendoortje. Alles wat eigenlijk in Abe's Odyssee hoorde maar niet meer in het spel paste, is op twee CD´tjes geperst die beginnen waar Oddysee ophield.
Abe wordt als held toegejuicht nadat hij op het nippertje uit de Rupture Farms is gehaald. Onhandige sukkel die hij is, struikelt hij, valt op z'n hoofd en krijgt een visioen waarin een paar dode Mudokons hem vertellen dat hij naar Necrum moet komen, de stad waar Mudokons hun doden begraven. De Glukkons blijken dode Mudokons op te graven om hun botten te gebruiken als onderdeel van SoulStorm Brew, een zeer verslavend drankje, waarmee veel winst valt te behalen. De Mudokons krijgen daardoor geen rust en veranderen in Mudombies.
Het is eigenlijk ook nog allemaal Abe's schuld, want doordat hij Rupture Farms heeft vernietigd, zat de SoulStorm brouwerij zonder botten en moesten de Glukkons op zoek naar een nieuwe leverancier.
Abe gaat dus op weg naar de SoulStorm Brewery om de Mudokons, die daar als slaven gebruikt worden, te bevrijden. Ze hebben het zwaar die slaven, want naast de botten van overleden Mudokons vormen ook Mudokon-tranen een belangrijk onderdeel van Brew. Daarmee krijg je namelijk dat 'deep rich flavah, that's rich without bein' bittah'.

MEER GAMESPEAK

Een aantal bevrijde Mudokons is met Abe meegegaan, maar ze maken zijn taak er niet meteen makkelijker op. Ze zijn nogal bijdehand geworden. De gamespeak is uitgebreid, zodat ze behalve 'hello' en 'oké' wat meer woorden tot hun beschikking hebben.
Op zich geen probleem, alleen laten Mudokons zich erg door hun emoties leiden. Zo zijn er in het begin van Exoddus plekken waar ze in lachgas terechtkomen. Op Abe heeft dit geen effect, maar de Mudokons die hij moet bevrijden veranderen erdoor in uitgelaten kleuters op wie 'follow me' of 'stop it' geen enkel effect meer heeft. De enige manier om ze weer tot bezinning te laten komen, is door ze een flinke mep te verkopen. Dit doe je door vlak naast eentje te gaan staan en een scheet te laten. De kracht van deze 'powerfart' slaat de Mudokon tegen de grond, waarna hij weer normaal doet.
Pas op, want als je ze te vaak slaat worden ze boos en gaan ze terug meppen. Voor je het weet heb je een groepje elkaar verrot slaande Mudokons op je geweten! De eerste keer is dat erg grappig (oké, de tweede keer ook), maar Mudokons die teveel klappen krijgen, worden depressief en depressieve Mudokons plegen zelfmoord door zichzelf op te blazen.
Mudokons die een soortgenoot in hapklare brokken zien veranderen raken ook depressief met alle gevolgen vandien. Dat probeer je dus te voorkomen en daarvoor heb je de sympathie-knop; met een schouderklopje en een welgemeend 'sorry' is alles weer oké.

MEER MOGELIJKHEDEN

De makers hebben goed naar de kritiek van Abe-fans geluisterd en een quicksave ingebouwd, een optie waarmee je overal tussendoor kunt saven. Daarnaast kun je een

POWER TIP

Soms ligt er buiten beeld nog een extra bommetje. Gooi in geval van twijfel altijd een steentje het scherm uit om 'm op te blazen.



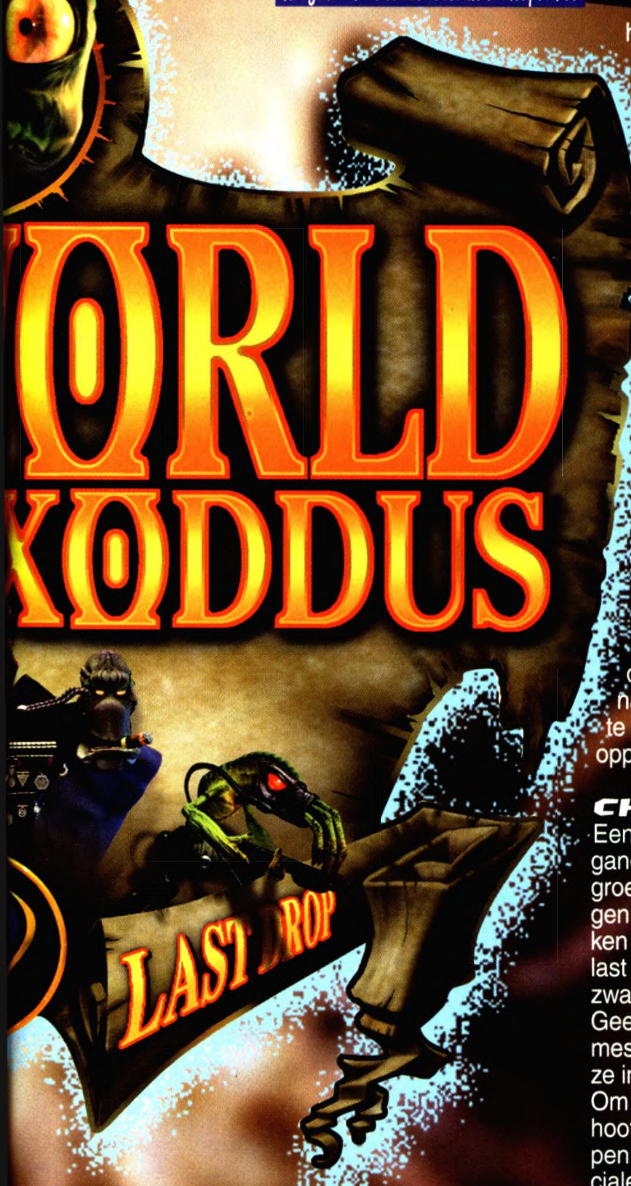
Stop met springen, daar komt iets naars aangevlogen.



Moet ik soms helpen, Abe?



Haal me omhoog, snel!




Ik geloof dat er iemand ontploft.


Follow me!


Altijd verleidelijk zo'n hendel.


Hou vol, Abe!

heel spel of een doorlopen pad saven. Een ander nieuwigheidje is dat je Abe met het commando 'all o' ya' een hele groep Mudokons in een keer kan aanspreken. Dat is prettig want soms moet je zoveel handelingen tegelijk uitvoeren dat een beetje hulp noodzakelijk is. Ook de Sligs hebben meer mogelijkheden gekregen. Sommige schermen bestaan uit een achtergrond en een voorgrond waartussen Abe met behulp van teleportjes kan bewegen. De Sligs kunnen dit niet, maar hebben wel de mogelijkheid om in plaats van alleen naar links en rechts ook van de achtergrond naar de voorgrond te schieten. Beetje oppassen dus.

CHANT

Eenmaal diep in de gangenstelsels kom je groepjes Mudokons tegen die door het drinken van teveel Brew last hebben van zware katers. Geen enkele gamespeak krijgt ze in beweging. Om ze van hun hoofdpijn af te helpen, heb je een speciale chant nodig. Die krijg je buiten, in een soort oerwoudwereld (die eruit ziet alsof Don Lawrence alle achtergronden heeft getekend). Deze wereld word je, in een prachtig kort filmpje, letterlijk ingeschoten nadat je een grote explosie in het boilerhuis hebt veroorzaakt.
Eenmaal buiten moet je eerst de geesten van overleden voorouders bevrijden voor ze je aan de benodigde chant helpen. Een taak waarin je flink wordt belemmerd door Fleeches. Dit zijn een soort rupsen met hele lange tongen die veel larven produceren. Ga je op zo'n larf staan dan worden de Fleeches boos en proberen je met hun tongen op te likken. Een zeer onsmakelijk gezicht als het ze lukt.

HERKENNING

Er zitten veel bekende features in Exoddus. De makers wilden met dit spel iets meer van Oddworld laten zien, voor ze in 2000 een nieuwe held introduceren. Er zijn dus geen schokkende veranderingen aangebracht, maar karakterverdiepingen.
Je komt meer te weten over de Mudokons en de werelden waar ze leven. De bedoeling is dat de karakters met elk spel levensechter worden en de uitgebreidere gamespeak is het begin daarvan. Abe lijkt zichzelf daardoor af en toe een beetje te herhalen (in de verhaallijn bijvoorbeeld), maar Exoddus heeft zoveel humor, moeilijke puzzels, adembenemend mooie graphics en verhaal dat het zonder moeite naar de top van de platformgames van het moment stijgt.
En het maakt heel nieuwsgierig naar de volgende (3D!) game van Oddworld Inhabitants.

POWER TIP

De mine car kun je als tank gebruiken. Haal eerst alle Mudokons weg, en rij daarna zonder problemen over Sligs en bommen.




...sen twee vuren.


De sinistere omgeving van Necrum.

Shogo

Mobile Armor

De 3D-shooter Shogo is een vreemde mix.Een Japans Anime uiterlijk wordt gecombineerd met de power en wapens van heavy Mechs terwijl geweld en humor hand in hand gaan.



Wacht, ga niet zonder mij!



Hé Hank, hier ben ik.



Ze zijn zeker allemaal gevlucht voor m'n poppie.



Kijk hoe klein jullie zijn.



Oh, daar is m'n busabonnement.

ANIME EN MECHA

Shogo Mobile Armor Division is een first person shooter, waarin je soms te voet en soms in gigantische robots vecht.
Shogo is zwaar beïnvloed door Japanse animatie, Anime genaamd (het Japanse woord voor animatie). Om deze vorm van animatie te begrijpen, moet je weten dat, anders dan in de westerse wereld, in Japan animatie niet alleen gericht is op jongeren. Het kan erg gewelddadig en sexy zijn, met verschillende onderwerpen, variërend van commentaar op de samenleving tot fantasie en zelfs porno.
Shogo wordt vooral door één anime-categorie beïnvloed, namelijk 'Mecha', een onderdeel dat zich voornamelijk richt op het vechten met gigantische robots.
De invloed van Robotech, Patlabor en de meer recente Neon Genesis Evangelion is overduidelijk terug te vinden in Shogo en niet te vergeten de non-mecha science fiction anime, zoals Ghost in the Shell en Venus Wars.

JERRY SPRINGER

Het gebruik van deze animatie en de verhalen erachter, hebben het mogelijk gemaakt een uitgebreide verhaallijn te creëren die wel wat weg heeft van een Japanse soap-serie en dus allerminst lijkt op het gebruikelijke verhaal waar we in games aan gewend zijn. Het plot dat zich ontvouwt terwijl je je een weg door de levels baant, vertelt over een jonge getalenteerde commandant in de United Corporate Authority Force, Sanjuro Makabe.
Jij speelt deze Makabe die uit de gratie is gevallen bij Admiraal Akkaraju (de baas van UCAF) vanwege een mislukte missie onder zijn verantwoordelijkheid waarbij Makabe´s broer Toshiro, z'n exvriendin Kura (én dochter van Akkaraju) en zijn goede vriend Baku vermoedelijk het leven hebben verloren. Je krijgt echter de kans je naam te zuiveren door het voltooien van een uiterst moeilijke opdracht; namelijk het opsporen en vermoorden van de leider van een rebelse organisatie.
Om een voorbeeld te geven van de soapopera aspekten die zich tijdens het spel openbaren: net nu je het hebt aangelegd met de dochter van de Admiraal komt je exvriendin Karu, én dus zus van je nieuwe liefde, weer opdagen (ze was toch niet dood), voor een toefje Jerry Springer.

GILLEND VOODOO-POPPETJE

Het complexe verhaal helpt zeker om de aandacht vast te houden, maar waar dit spel voor mij echt in uitblinkt, is de uitgebreide variatie aan wapens. Shogo wisselt tijdens het spel tussen twee verschillende game modes van een soldaat te voet naar een MCA (Mobile Combat Armor), een equivalent van een Mech. Deze vijftien meter hoge gevechtsmonsters zijn uitgerust met verwoestende wapens.
Hoewel in beide standen het harde shoot'em up gevoel hetzelfde is, heeft elke mode zijn eigen serie van tien verschillende wapens en ammo, dat in de levels is te vinden.
In de Soldier mode zijn de wapens over het algemeen vrij eigentijds, zoals een simpel mes, hand gun (twee guns, Johnny Whoo stijl), Uzi, Sniper rifle (met zoom scope) en een of ander vreemd voodoopoppetje dat raar gilt en de vijand van pijn op zijn knieën laat vallen.
Als contrast zijn de wapens in de MCA mode meer futuristisch, van laser tot flash bommen. Deze laatste mode bevat ook nog een soort Sub-vehicle mode, die fantastisch is om snel over een aantal van de uitgestrekte outdoor terreinen te racen.

KONT AAP!

De interaktie van de characters gaat door middel van elektronische voice communicatie via satellietverbinding en op de traditionele wijze.
Om tijdens conversatie iemand in de ogen te kijken, kun je simpelweg naar 'm toe te lopen. Meestal hebben de mensen niet veel meer dan het gebrui-

go Division

kelijke 'Hallo!' te melden of een geïrriteerd 'Hé, watch it buddy!', maar op sommige momenten in het spel wordt deze methode gebruikt om het verhaal van Shogo te vertellen. Dit gaat gepaard met vrijwel naadloos toegevoegde geanimeerde cut-scenes, zodat je het gevoel hebt dat je met echte mensen praat.
De mensen in Shogo hebben gevoel voor humor en zijn grof gebekt. Zoals bijvoorbeeld Hank Johnson, die graag 'Bring it on, you mother lovin' butt monkey!' roept en andere onbeschofte dingen.
Sanjura Makabe kan er ook wat van want je kruipt in de huid van een jong, rebels en bijdehand typetje die constant tegen iedereen loopt aan te lullen.

VEEL BLOED

De omgevingen variëren van bruine glooiende landschappen die er soms wat vaag en flets uitzien, tot de wat gedetailleerdere indoor-omgevingen.
Ik moet zeggen dat ik niet zo heel erg onder de indruk was van de graphics van dit spel. De aandacht voor de fijne details is helaas niet overal doorgevoerd.
Hoewel sommige plaatsen fraai geanimeerd zijn, zien veel levels er hetzelfde uit en waren dingen als computerschermen en borden soms moeilijk te lezen. En aangezien deze borden nodig zijn om je weg te vinden in de indoor-omgevingen, hadden ze daar wel wat meer aandacht aan kunnen besteden. Gelukkig heeft de gameplay hier niet onder te lijden.
Overigens is er genoeg bloed te zien en ik ben er van overtuigd dat dit veel van de vergeten details zal goedmaken.

TWEE IN ÉÉN?

Niet vergeten zijn natuurlijk de multiplayer mogelijkheden. Net als de meeste grote shoot'em up titels, belooft Shogo veel features, inclusief custom games, levels en player opties.
Omdat Shogo nog niet uit was toen ik het previewde, kon ik online niemand vinden om mee te spelen, wel ging ik even langs de wizzard die je helpt met het installeren van een game en dat zag er makkelijk genoeg uit.
Verder gaat er een gerucht over een feature die denk ik nog niet eerder in de gamewereld is vertoond. Omdat zowel Shogo als Blood 2: The Chosen beide de Monolith LithTech engine gebruiken, kost het weinig moeite om de twee samen te voegen tot één gotische horror/mecha game. Ik ben benieuwd!

POWER TIP

Druk op 'T' om te praten en typ MPKFA. Druk daarna op enter voor ammo, armor en health.


Op jullie knieën voor mijn voodoo-poppetje.



Sniper scope checkt de babes.



Oké, de frisdrank automaat ziet er goed uit!



Dit is het disco-licht wapen.



Maar twee meter naast.



Ik denk dat ik deze MCA neem!



Zo, hoe kom ik hier in?



Hier, achterlijke idioot!

RAPPORT

graphics	7.4
geluid	9.4
originaliteit	8.7
speelbaarheid	9.5

- ▲ Veel wapens
- ▲ Twee game modes
- ▲ Goeie opmerkingen
- ▼ Grafische details

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, Windows 95, 32 Mb RAM, 72 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, 3DFX of Direct 3D compatible kaart.
Fabrikant: Monolith.
Distributeur: Pro Distribution
Tel:020-4535135

8.8

Shogo is een spel waarbij je door het pakkende verhaal en de interaktie met de characters totaal vergeet hoe je in de volgende level terecht bent gekomen. Dit spel met veel geweld en bijdehante humor zal, ondanks het gebrek aan detail in de graphics, heel wat gamers aangenaam verrassen.
MARK B.



Na meer dan een jaar wachten is Metal Gear Solid eindelijk uitgebracht in Amerika. Omdat het spel hier pas in maart officieel uitkomt, zullen de meest fanatieke en ongeduldige gamers waarschijnlijk overwegen de dure import-versie aan te schaffen. Reden te meer om eens goed naar het spel te kijken.

EINDELIJK

Metal Gear Solid heeft zowel op de E3, ECTS als de Tokyo Game Show prijzen in de wacht gesleept en dat zegt toch het een en ander over de kwaliteiten van Konami's nieuwste meesterwerk. Er zijn hier en daar wel kritische geluiden geweest naar aanleiding van de demo maar veel van deze kritiek is door Konami serieus genomen en in de uiteindelijke release is dan ook het nodige aangepast.

NOOIT EERDER VERTOOND

Vanaf de eerste seconde dat je het spel speelt en de intro begint, wordt je gegrepen door de schoonheid van de graphics en de soundtrack die een sfeer oproepen die, naar mijn weten, nog nooit eerder in een videogame is vertoond. Resident Evil kwam dicht in de buurt maar dit is van een totaal ander niveau. Ik durf zelfs te zeggen dat dit de eerste keer is dat een game er in slaagt om het predikaat interaktieve film te verdienen. Dat de maker, Hideo Kojima, eigenlijk filmmaker had willen worden en een groot fan is van de Franse regisseur Luc Besson (o.a. the Fifth element, Nikita) zal je niet verbazen als je ziet met wat voor een detail de characters en de verhaallijn zijn uitgewerkt. Het verhaal van Solid Snake toont ook op sommige punten opvallend veel overeenkomsten met dat van Nikita in de gelijknamige Franse film. Dat er een wapen in het spel zit, dat naar haar is genoemd, berust dan ook niet op toeval.

FOX HOUND

Jij kruipt in de huid van Solid Snake, een beruchte ex-soldaat en lid van de elite commandogroep Fox Hound. Je wordt midden in de nacht van je bed gelicht en bewusteloos in een onderzeeër naar Siberië gevaren. Als je weer bij je positieven komt, wordt je verteld dat je uitgekozen bent om in een nucleaire verwerkingsinstallatie te infiltreren. Een groep terroristen heeft hier een futuristisch wapen gekaapt en treffen voorbereidingen om een atoombom te lanceren. Deze terroristen worden geleid door Liquid snake. De broer van Solid Snake en ook ooit lid van Fox Hound. Tijdens het spel neemt het verhaal regelmatig een dramatische wending en net als je denkt dat je begrijpt wat er precies aan de hand is, komt er nieuwe informatie naar boven die alles wat je hebt ontdekt in een ander daglicht zet. Het verhaal wordt verteld doormiddel van gesprekken via je Codec (een soort futuristische GSM telefoon) en cutscenes die real time gerenderd worden (dus geen FMV) en soms meer dan een kwartier duren. Doordat deze cutscenes niet uit FMV bestaan, past er meer dan twee en een half uur op de twee CD's. Dit lijkt misschien lang maar ik moet eerlijk bekennen dat ik meerdere keren op het puntje van mijn stoel heb gezeten. Als je eenmaal de kwaliteit van de graphics hebt gezien, zul je de FMV ook geen moment meer missen.

BOMMEN EN GRANATEN

Tijdens je missie is het belangrijk dat je jezelf zo onopvallend mogelijk voortbeweegt. Hiervoor moet je een heel arsenaal aan gadgets verzamelen zoals dozen waarin je je kan verstoppen, infrarood- en nachtkijkers, sniperrifles, geluidsdempers en anti-radar granaten. Via je eigen radar kun je de guards altijd in de gaten houden en je kunt ook via je radar zien wat precies het gezichtsveld van de bewakers is. Als je ontdekt wordt, breekt de hel los en gaat je radarschermpje tien seconden in Escape mode. Terwijl je weg probeert te komen van de chaos en het geschiet, kun je dus geen gebruik maken van de radar. In het begin leidt dit er vaak toe dat je weer regelrecht in de armen van de vijand loopt. Later als je wat meer bekend bent met de bewegingen die de soldaten maken, zul je minder moeite hebben om weg te komen.

AFWISSELING

Het leuke aan MGS is dat het spel ontzettend veel afwisseling kent. Het ene moment lig je minutenlang in de sneeuw achter je sniper geweer, met kloppend hart, te wachten totdat je prooi eindelijk zijn hoofd om de hoek steekt en het andere moment ren je als een gek trappen op en schiet je op alles wat beweegt. Dat kloppende hart hoor je trouwens niet alleen in stereo over je boxen, maar voel je ook als je in het bezit bent van een dual shock controller. Naarmate je verder in het spel komt en steeds meer stukjes van de puzzel op hun plaats kunt leggen, kom je ook steeds meer ex-leden van Fox Hound tegen die nu samenwerken met Liquid Snake. Deze characters presenteren zich als een soort level bosses en iedere keer zul je het gevecht met hen aan moeten gaan. Als je wint, volgt er voor elke character een heel indrukwekkende sterfscène maar wat er dan precies gebeurt, ga ik niet verklappen.

DUAL SHOCK

Om een nog dramatischer effect aan de gebeurtenissen te geven maakt MGS op een uitstekende manier gebruik van de dual shock controller. Volgens mij is MGS een van de eerste spellen waarin het ding goed gebruikt wordt en niet alleen een beetje irritant gaat bibberen als je wordt neergeschoten. Een mooi moment is als Psycho Mantis, ook een lid van Fox Hound en expert in 'mind control', telekinese gaat demonstreren. Hij vraagt je om de controller voor je op de tafel te leggen. Psycho brengt zijn handen naar zijn hoofd, concentreert zich en de controller begint over de tafel te bewegen. Het idee is simpel maar je ziet het niet aankomen en het effect is erg origineel.

MEER LOL

Ik heb met Metal Gear Solid meer plezier beleefd dan ik in de afgelopen zes maanden heb gehad met alle andere PlayStation spellen die ik heb gespeeld. Ongetwijfeld zal dit spel een nieuwe standaard zetten in game design en zullen er bergen spinoffs uitkomen die allemaal claimen die de nieuwe MGS te zijn. Het beloven dus gouden tijden te worden voor alle PSX-bezitters.

POWER TIP

Vraag hints en tips via je Codec.

GEAR

I D





Laten we jou eens van wat dichterbij bekijken.



Infrarood vision



Stoere Solid Snake.



Van onderen!



Ik werk alleen, schatje.



Je voelt je hart kloppen.



...em in, snake.



Kiekeboe!



Hij ziet me vast niet aankomen.



Bedankt voor de lift!

POWER TIP

Claymore mijnen kun je oppakken door over de grond te kruipen.

RAPPORT

graphics	10
geluid	10
originaliteit	10
speelbaarheid	9,5

- IJzersterk verhaal
- Goed verteld
- Hong Kong style aktie
- Spel van het jaar

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel:020-4223411

9,8

Metal Gear Solid is 18 karaats goud en verdient samen met Tekken 3, Tomb Raider en Resident Evil een plekje in de kast van elke PlayStation bezitter.

BORIS

GROTE POWER ENQUÊTE 1998

Kies de beste games van het jaar!

Het is weer tijd voor het jaarlijks hoogtepunt. Jullie, trouwe lezers van Power Unlimited, kiezen de beste games en spelcomputers van 1998. Bovendien zijn we zeer benieuwd naar je mening over Power Unlimited en bijvoorbeeld ook wie jij aanwijst als 'kneus' en 'kanjer' van het jaar.



Het spreekt voor zich dat je alleen games kunt kiezen die in 1998 zijn uitgekomen. Vul de lijst in en stuur 'm voor 5 januari op en wie weet ben jij niet alleen een van de (vijf) gelukkige winnaars van een spel naar keuze, maar word je ook uitgenodigd voor de zeer exclusieve Power Unlimited Games Awards-party, waar in februari de officiële uitslag van deze enquête wordt gepresenteerd. We hebben slechts een beperkt aantal kaarten beschikbaar, dus reageer snel. Die uitslag kun je bovendien rustig nalezen in het maartnummer dat eind februari in de winkels ligt.

Stuur de uitgeknipte of gekopieerde lijst naar:
Power Unlimited,
Postbus 9805,
1006 AM Amsterdam.
Alle winnaars krijgen vanzelf bericht thuis.



GAMES

Het beste spel van 1998:

1. systeem:
2. systeem:
3. systeem:

De beste PC spellen van 1998:

1.
2.
3.

De beste Nintendo 64 spellen van 1998:

1.
2.
3.

De beste PlayStation spellen van 1998:

1.
2.
3.

Meest originele spel(concept) van 1998:

1.
2.
3.

Naam: ....

Adres: ....

Postcode/plaats: ....

Telefoon: ....

E-mail: ....

Leeftijd: ....

Spel naar keuze (indien ik win): ....

De beste spelcomputer van 1998:

1.

2.

3.

Het beste PC-merk van 1998:

1.

2.

3.

Wat vind je het beste aan Power Unlimited:

Geef een totaalcijfer (van 1 tot 10) voor het hele blad:

Ben je abonnee of koop je Power Unlimited in de winkel:

Welke gamesbladen lees je nog meer:

Welke andere tijdschriften lees je nog meer:

Favoriete radio-programma:

Favoriete tv-programma:

Favoriete popgroep van 1998:

Favoriete film van 1998:

Kanjer:

Kneus:

Ik speel thuis op de volgende spelcomputer(s):

- ☐ Game Boy
- ☐ SNES
- ☐ Saturn
- ☐ PlayStation
- ☐ Nintendo 64



Als je ook PC-games speelt, geef dan aan welke configuratie je hebt.

Systeem:

- ☐ 386
- ☐ 486
- ☐ Pentium
- ☐ Pentium MMX
- ☐ Pentium 2

Harddisk:

- ☐ tot 1 Gigabyte
- ☐ 2 Gb
- ☐ 3 Gb
- ☐ 4 Gb
- ☐ meer dan 4 Gb

Geheugen:

- ☐ 8 Mb RAM
- ☐ 16 Mb
- ☐ 24 Mb
- ☐ 32 Mb
- ☐ meer dan 32 Mb

CD ROM-speler:

- ☐ geen
- ☐ double speed
- ☐ 4 speed
- ☐ 6 speed
- ☐ 8 speed
- ☐ 12 speed
- ☐ 24 speed

3D(fx)-kaart:

- ☐ ja
- ☐ nee

Modem:

- ☐ geen
- ☐ 14.4
- ☐ 28.8
- ☐ 33.3
- ☐ 56.6
- ☐ ISDN
- ☐ kabel

Geluidskaart:

- ☐ geen
- ☐ 8 bit
- ☐ 16 bit
- ☐ 32 bit
- ☐ 64 bit

Add-ons:

- ☐ joystick
- ☐ gamepad
- ☐ stuurwiel
- ☐ gun

Ik bezit (aantal invullen):

- ☐ Consolegames
- ☐ PC CD-ROM games

Ik bezit een internet-aansluiting:

- ☐ ja
- ☐ nee

Indien ja, dan gebruik ik internet voor:

- ☐ Surfen
- ☐ nieuwsgroepen
- ☐ e-mail
- ☐ downloaden games
- ☐ chat
- ☐ online gaming
- ☐ eigen homepage

In Spearhead wordt een nieuwe Golfoorlog ontketend. Ditmaal zijn de Libiërs en Tunesiërs de bad guys.

SPEARHEAD

POWER TIP

Als je een helikopter of straaljager beschiet, houd dan wel afstand. Bij een voltreffer gaat alles binnen een straal van dertig meter naar de kloten.


En toen waren er nog vier.



Scut on the move.


Er valt genoeg te schieten.



Konvooi bij nightvision.

PEACE?

In Spearhead neemt de speler plaats in een M1A2 Abrams-tank. Met deze gepantserde knaap kun je er in de bekende missies, campagnes en de (zeer uitgebreide) Multiplayer-mode flink op los knallen.
De oorlog waar het in Spearhead om draait, speelt zich af in de ruige Tunesische woestijn. Daar hebben Tunesische en Libische troepen zich blijkbaar dermate a-relaxed gedragen dat de VS het nodig vonden om in te grijpen. Onder het motto 'We want peace in the Middle East', mag jij daarom met jouw M1A2 door de woestijn scheuren en Tunesische en Libische voertuigen naar de Filistijnen knallen.

HAARSCHERP

Nu zijn er natuurlijk al een behoorlijk aantal tanksims op de markt. Interactive Magic heeft er bijvoorbeeld zelf al een paar vervaardigd. Panzer 44 is er een van. De vraag is dus of Spearhead de gang naar de winkel waard is of dat je net zo goed een oude sim uit de kast kan trekken.
Ik ben geneigd om je het eerste aan te raden. Zo zijn de graphics van Spearhead de mooiste die ik tot nu toe in een tanksim heb gezien.
In de meeste sims zien de omgeving en de vijandelijke tanks er vanuit je geschutskoepel vaag en geblokt uit. Niet in Spearhead. Daar verschijnen de woestijn en de vijandelijke voertuigen werkelijk haarscherp op je scherm. Ik moet daar eerlijkheidshalve wel bij vermelden dat je minimaal een Pentium 166 nodig hebt om deze beeldkwaliteit te bereiken.
Daarnaast is de gameplay buitengewoon goed verzorgd en zeer afwisselend. Hoe vaak je een missie ook opstart, de vijanden bevinden zich iedere keer weer op een andere plek. Spearhead kent daardoor een lange houdbaarheid.
De missies verschillen verder behoorlijk van karakter; de ene keer moet je een konvooi escorteren, de andere keer vijandelijke stellingen aanvallen. Het zijn ook niet alleen tanks die je in je vizier krijgt. De vijandelijke voertuigen variëren van ambulances en vrachtwagens met SCUD-raketten erop, tot straaljagers en Hind- en Apache-helikopters.
Kanonnevoer genoeg dus.
Het spel is erg realistisch en dat is niet verwonderlijk als je weet dat MAK Technologies aan de produktie heeft meegeholpen. Dit bedrijf vervaardigt namelijk ook de tanksims voor het Amerikaanse leger.

AFSLACHTEN

Het is in de meeste tanksims vaak behoorlijk lastig om een vijand op te sporen en vervolgens te raken. Ook op dit gebied onderscheidt Spearhead zich in positieve zin. Tijdens het rijden kun je naar een kaart overschakelen (je rijdt dan gewoon door) en daardoor is het niet al te lastig om de vijand te lokaliseren.
De gevechten zelf zijn behoorlijk pittig. De Tunesiërs en Libiërs laten zich niet zomaar afslachten en ik was dan ook regelmatig de klos. Doordat je alleen om je heen kunt kijken door de geschutskoepel te draaien, weet je af en toe niet waar het geknal vandaan komt. Voor het overige is de besturing van de tanks erg soepel. Je kunt rustig meerdere commando's tegelijk geven. Bijvoorbeeld rijden, koepel naar links bewegen en met een van de twee mitrailleurs schieten.
Met het geluid is ook weinig mis. De knallen van het kanon en het geratel van de mitrailleurs klinken behoorlijk natuurgetrouw en ik heb nog steeds slapeloze nachten van het gegil van het bemanningslid van een van de tanks uit mijn peleton, toen ik die per ongeluk een kogel in zijn bast joeg.

RAPPORT

graphics	8^{5}
geluid	8^{5}
originaliteit	7^{5}
speelbaarheid	9^{0}

- Goede besturing
- Uitstekende graphics
- Onderhoudende gameplay
- Lange levensduur

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Interactive Magic
Distributeur: Media Connection
Tel:055-5997803

8^{3}

Spearhead is een van de beste games uit het tanksim genre. Mooie graphics, een soepele besturing, onderhoudende gameplay, niet overdreven lastig en een lange levensduur.
J.J.


Aha, eindelijk luchtsteun.


Dat krijg je als je geen voorrang geeft.



Daar gaat mijn geschutskoepeltje!


BLAZE
XPLORER
ONEINDIG LEVENS
ONEINDIG KOGELS
TOEGANG TOT VERBORGEN WERELDEN
VIND SPECIALE FIGUREN EN WAPENS
EN NOG VEEL MEER...
XPLORER
THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE
FOR USE WITH SONY™ PLAYSTATION™
EENVOUDIG TE BEDIENEN MENU'S
VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG
HONDERDEN VOORGELADEN CODES VOOR DE NIEUWSTE SPELLEN
KAN TOT WEL 10.000 CODES BEWAREN
A.C.E. (ADVANCED CODE ENTRY) ZORGT ERVOOR DAT DE CODES SNEL EN EENVOUDIG IN TE VOEREN ZIJN
OOK TE GEBRUIKEN MET ACTION REPLAY™ EN GAME SHARK™ CODES T/M VERSIE 2.0
HAAL MEER UIT JE PLAYSTATION!
Plus
GAME GRAPHIC VIEWER
TE GEBRUIKEN VOOR DE PC LINK
OM JE EIGEN CODES TE CREËREN
TEKKEN3™
RESIDENT EVIL 2™
GRAN TURISMO™
CHEATS!
GAME WORLD BV
DISTRIBUTIE
X-LINK
SOFTWARE
NU VERKRIJGBAAR
BEZOEK ONZE WEBSITE VOOR
MEER INFO EN DE LAATSTE CODES
WWW.X-PLORER.CO.UK
ONDER ANDERE VERKRIJGBAAR BIJ DE VOLGENDE VERKOOPPUNTEN EN DE BETERE SPECIAALZAKEN
Intertoys
SPEELGOEDWINKELS
MAX
Software @ Games
EAR EYE
free record shop
SIMPLY THE BEST
THE MUSIC STORE®
uw CD Speciaalzaak

War of the Worlds



Honderd jaar na het boek van H.G. Wells is er nu de computergame War of the Worlds. De roman geldt tot op vandaag als dé inspiratiebron voor verhalen over buitenaardse invasies.

MUZIEK

Als jullie sowieso al van War of the Worlds gehoord hebben, dan zal dat denk ik eerder zijn door de muziek van Jeff Wayne dan door het boek van H.G Wells. Jeff Wayne gebruikte de roman voor zijn muziek, die vooral in de symfo-rock wereld hoog staat aangeschreven. Eind jaren zeventig was het dubbelalbum The War of the Worlds een enorme hit.
Overigens is de muziek tijdloos, erg spannend en absoluut sfeer bepalend. Vandaar dat die dus ook bij het spel zit, plus een aantal nieuwe tracks waar Wayne zijn medewerking aan heeft verleend. Met het geluid zit het dus wel snor, maar hoe zit het met de game?

INVASIE

Het spel speelt honderd jaar geleden, in Victoriaans Engeland. Engeland wordt aangevallen door de bewoners van Mars, de Martians. Deze hebben de aarde jarenlang bestudeerd, en aangezien hun eigen planeet stervende is, wijken ze uit naar hun rijke buur.
De Martians hebben slechts één kans om te winnen; en dat is de sterkste natie van dat moment uit te schakelen: Groot-Brittannië. De speler kiest uit twee partijen: Het Engelse leger of de Martians.

SPINNEN

War of the World is een strategy game, maar duidelijk een tikkie anders dan de 6482 strategy games die momenteel op de markt zijn.
Sowieso al kwa uiterlijk. Aangezien WOTW in de vorige eeuw speelt, ziet het hele legerarsenaal er koddig uit. Oude, robuuste, ratelend tankjes, piepende jeeps, rijdende kanonnen en stoomschepen zijn de militaire eenheden waar je het mee moet doen.
De Martians zien er geweldig uit. Het zijn allemaal varianten op de klassieke Flying Saucer alleen dan vaak met enorme lange, dunne poten, waardoor ze net enorme spinnen lijken. Niet overdreven technologisch gestroomlijnd, maar minstens zo dreigend, met hun groene 'huds' (waardoor het net ogen lijken) en hun enorme krachtige lasers.
Het spel is te spelen in een hele diversiteit aan resoluties. Alleen hoe hoger de resolutie, hoe kleiner alles wordt.

PLOETEREN

In tegenstelling tot de meeste strategy games, combineert War of the Worlds real-time met een aantal turn-based elementen, en dat is jammer. Het geeft het spel wel meer diepgang, maar in plaats van meteen tot het vechten over te gaan, zit je eerst weer te ploeteren op een landkaart waar je de troepen moet verplaatsen, je research moet doen, manschappen moet mobiliseren en zit te wachten tot je troepen eindelijk daar zijn waar je ze wilt hebben.
Anderzijds heb je wel weer volledige vrijheid over hoe en wanneer je de missies wilt spelen. Het is totaal nonlineair. Je bepaalt zelf op de landkaart wat je wilt gaan doen.

RAPPORT

graphics 8^{7}

geluid 8^{6}

originaliteit 8^{8}

speelbaarheid 8^{3}

+ Spelen als Martians
+ Muziek
+ Origineel
− Te lang klikken op landkaarten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 115 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Rage/ GT Interactive
Distributeur: Emtec Benelux
Tel:026-3717712

8^{6}

De research en het spelen via de kaart haalt veel tempo uit het spel, maar de spannende muziek, de originaliteit van de units en de totale vrijheid maakt veel goed.
JAN


Imponerend stelletje.


Tijd voor de APK-keuring.


Shit, tank weg.


Mijn tanks rukken op.


Daar gaat weer een boerderijtje.


De Martians laten er geen gras over groeien.


De Martians veroveren de kust.

POWER TIP
De Martians kunnen slecht tegen daglicht, val ze dus overdag aan.

M.I.A.

MISSING IN ACTION

MIA is een helikopter-game. Ik gebruik hier expres de toevoeging game, want het draait bij MIA vrijwel volledig om het knallen en niet om het onder de knie krijgen van de helikopter, dat is namelijk een eitje.

SPOORLOOS

MIA staat voor Missing in Action. Deze term is met name bekend uit de oorlog in Vietnam, waar vele Amerikanen spoorloos verdwenen.

RAPPORT

graphics 8^{0}

geluid 8^{0}

originaliteit 7^{5}

speelbaarheid 8^{5}

- ▲ Eenvoudige besturing
- ▲ Veel vijanden
- ▲ Rookie mode
- ▼ Lineair spel

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: Emtec Benelux
Tel:026-3717712

8^{0}

MIA is een prima knal-er-maar-op-los spel. De programmeurs hebben de besturing van de helikopter dermate eenvoudig gemaakt, dat je alle aandacht op het schieten kunt richten. En te schieten valt er genoeg.
J.J.

De Amerikanen zonden regelmatig patrouilles uit om de vermiste soldaten op te sporen maar sommigen staan tot op de dag van vandaag nog steeds genoteerd als MIA.
De personen die jij in MIA moet redden, staan iets minder lang op de lijst. De game speelt zich namelijk in de Vietnamese oorlog zelf af. De aktie verloopt via missies. Voorafgaand aan elke missie krijg je een filmpje te zien met een snauwende officier. Hij vertelt je in klare taal wat je opdracht is. Je hoeft daarbij niet op een VC (Vietcong) meer of minder te kijken. Elke VC is er volgens deze vetklep een te veel.
Eigenlijk dekt de titel MIA de inhoud van deze game niet. Het redden van vermiste soldaten is slechts een onderdeel van de aktie die deze game biedt. Soms moet je alleen maar de omgeving verkennen, een 'gewonden-helikopter' escorteren of een Vietcong-stelling vernietigen.
Eén aspect is in alle missies hetzelfde. De vijand is triggerhappy en alom aanwezig.

VC-HOKKEN

MIA is echt zo'n game waarin je constant op je spatiebalk of vuurknop van je joystick aan het beuken bent. Er valt onderweg zoveel te vernietigen. Het komt daarom goed uit dat de besturing van de helikopter simpel is gehouden.
De wentelwiek hangt bovendien bij het begin van de missie al in de lucht. Dit stelt je in staat om je volledig op het opsporen en afknallen van vijanden te concentreren, en zo zie ik het graag.
Het lokaliseren van een vijand verloopt via een kompas. De helikopter is het witte kikkervisje, de gele stipjes staan voor de vijanden en de blauwe stippen voor je eigen troepen. Pas dus goed op wie of wat je neermaait. Je hebt zo een GI-Joe omgelegd.
Sommige hutjes lijken vanuit de lucht bovendien erg op VC-hokken, maar het betreft hier slechts de nederige stulpjes van arme boeren. En dat levert pijnlijke situaties op.
Tijdens de missies bekijk je de helikopter van bovenaf. Dit zorgt voor een goed overzicht van het slagveld. De graphics zijn bovendien erg scherp. Een groepje VC-soldaten zal je dan ook niet snel over het hoofd zien. En mocht dat wel gebeuren, dan waarschuwt je co-piloot meteen dat je 'iets gemist hebt'.
Bij elke nieuwe missie (er zijn er 26 in totaal) krijg je een ander type heli mee. Dit is een regelrechte beloning, want de bewapening wordt daarmee ook steeds zwaarder.
MIA is met name geschikt voor gamers die nog niet zo vaak een helikopter-game hebben gespeeld. In de rookie-mode lukt het volgens mij iedereen om de VC-stellingen op te blazen. De soldaten komen daar namelijk pas naar buiten nadat je op hun barakken hebt geschoten.
De twee andere modes zijn een stuk pittiger. De VC staat je dan op te wachten en vuurt als een bezetene raketten af. De helikopter kan gelukkig behoorlijk wat inslagen hebben, maar op een gegeven moment is je leven op en dan is het einde verhaal. Je moet gewoon weer bij het begin van de missie beginnen.
De aktie in MIA is namelijk volstrekt lineair. Ik vind dit een van de weinige minpunten van deze game. Kom je niet door een missie heen, dan zit je muurvast.


Dus aan die kant komen de kogels eruit?


Nachtelijke inval.


En toen brak de hel los.


De trein heeft vertraging, er worden bussen ingezet.


Target locked.

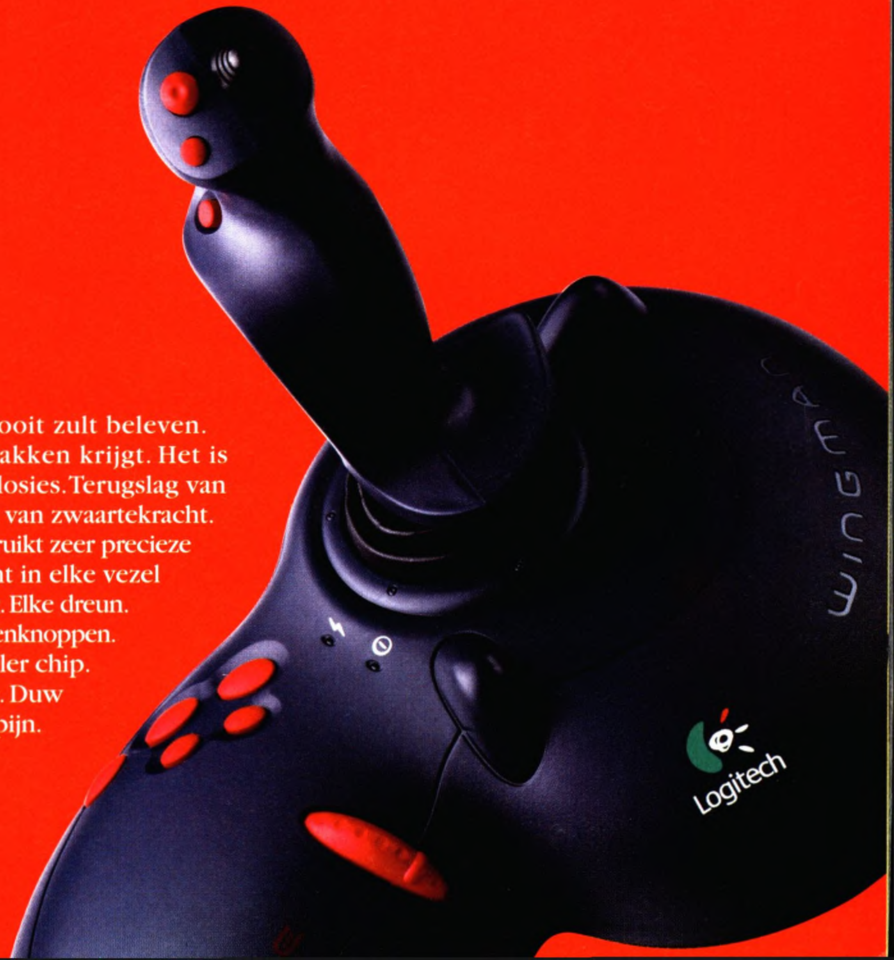
POWER TIP
Als je een auto wilt treffen, moet je iets voor de wagen mikken. Anders zal de raket achter de wagen neerkomen.


Alles moet stuk.



Probeer dit niet thuis.

Er is een betere manier om Force Feedback te ervaren.



WingMan® FORCE™

Voor de meest realistische games die je ooit zult beleven. WingMan® Force™. Zorg dat je hem te pakken krijgt. Het is een hele nieuwe sensatie. Dreunende explosies. Terugslag van wapens. Centrifugerende krachten. De druk van zwaartekracht. Onze revolutionaire I-Force® technologie gebruikt zeer precieze stalen kabelbesturing. Waardoor je de kracht in elke vezel van je lichaam voelt. Elke sensatie. Elke trilling. Elke dreun. Elke genadeslag. Negen programmeerbare wapenknoppen. Geïntegreerde throttle. 16-bits Intel® controller chip. Eenvoudig aan te passen feedback software. Duw tegen de joystick die terugvecht. En voel de pijn. www.logitech.com

It's what you touch.™

Voor meer details, bel Logitech op 010 - 243 88 97.

Logitech



Wie is nu eigenlijk het Monster ?
TUROK 2
SEEDS OF EVIL
Acclaim
ENTERTAINMENT
Marketed & Distributed by
INFOGRAMES
BENELUX
GAME BOY
NINTENDO64
Designed for
Microsoft Windows 95
TUROK 2: SEEDS OF EVIL©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK: ® & © 1998, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved.
Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment.
Nintendo 64, Gameboy and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc.
Microsoft®, Windows® and the windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation.
form ad.

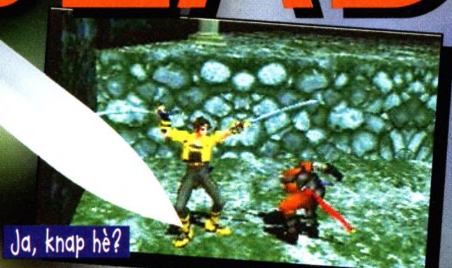
BUSHIDO BLADE 2

POWER TIP

Wacht nog even op de Europese versie want bij deze Japanse import variant begrijp je geen hol van het verhaal.

JAPANSE IMPORT


Verrassing!


Ja, knap hè?


Eerst oefenen in kwaad kijken.

RAPPORT

graphics	9⁰
geluid	9³
originaliteit	8⁹
speelbaarheid	9⁰

- ▲ Meer characters
- ▲ Meer moves
- ▲ Realistische geluiden
- ▼ Nog even wachten op de Europese versie

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Square Soft
Distributeur: Colombia Tristar
Tel: 035-6250720

9¹

Bushido Blade 2 verschilt op het eerste gezicht niet zo verschrikkelijk veel van zijn voorganger. Maar bij nadere inspectie blijkt het spel toch met sprongen vooruit te zijn gegaan. Er zijn veel meer moves, characters en battle grounds en het is daardoor gewoonweg een veel beter spel. Een aanrader voor alle serieuze salontafel samourai's.
KEES

Toen ik een klein jaar geleden Bushido Blade 1 aan een scherpe analyse onderwierp, voorspelde ik al dat Bushido Blade 2 de shit zou zijn. En zie hier, het woord is vlees geworden.

MEDITATIEVE BEZIGHEID

Mijn voorspelling dat Bushido Blade 2 pas echt goed zou worden, hield allerminst in dat deel 1 niks waard was, in tegendeel, ik vond het destijds een van de meest verrassende fightinggames van dat moment.
Het was vooral het verfrissende realisme van dit spel dat mij inspireerde. Een gevecht duurde de ene keer een kleine tien minuten en andermaal een fractie van een seconde. Precies zolang je nodig had om je tegenstander van kant te maken. Eén uitgekiende stoot met je zwaard kon genoeg zijn. Het [illegible] van een vechtspel was niet langer meer louter en alleen zo snel mogelijk op alle knoppen drukken. Bushido Blade promoveerde het beat'em up genre tot een bijna meditatieve bezigheid.

KLETTEREND HOUT

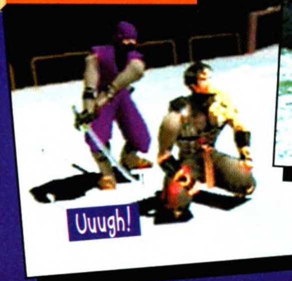
Hoewel Bushido Blade 1 dus al een toppertje was, wordt het moeiteloos overtroffen door zijn opvolger.
Er zijn veel meer speelbare characters, de graphics zijn zo mogelijk nog beter geworden en vooral het geluid is om van te dromen.
Wanneer je het opneemt tegen een tegenstander die gewapend is met een speer dan hoor je ook echt het geluid van hout en metaal dat tegen elkaar aan klettert. Dat maakt het allemaal nog een stuk realistischer.
Ook aan de moves is wat gesleuteld. Hoewel je nu nog maar twee attack-knoppen hebt, is het aantal moves wel verder uitgebreid. Het enige dat iets minder is geworden zijn de wonden. Het is nog steeds mogelijk om met één welgemikte zwaardslag het gevecht tot een goed einde te brengen en een iets minder slagvaardige uithaal kan nog steeds verwondingen veroorzaken.
Maar bij Bushido Blade 1 waren de toegebrachte wonden zeer visueel aanwezig. Bij Bushido Blade 2 zie je alleen wanneer je arm geraakt is. Een wond aan het been werkt wel in je nadeel, maar is niet te onderscheiden van een gezonde poot.

OOSTERS DRAMA

In Bushido Blade 1 moest je je vriendjes en vriendinnetjes van je eigen sportschool om zeep helpen omdat zij niet wilden geloven dat de eigenaar een vies dubbelspel speelde. Ook in Bushido Blade 2 is de verhaallijn overgoten met de nodige Oosterse dramatiek.
Hoewel mijn Japans wat roestig is, begreep ik in elk geval dat je ditmaal lid bent van een bepaalde Samourai-clan die in een oorlog verwikkeld is met een andere clan.
Alvorens je een van de concurrerende clanleden tegenover je krijgt, moet je eerst een stuk of zes ninja's verslaan. Daarna valt je de eer te beurt om een volwaardige tegenstander aan te pakken.
Deze komen in alle soorten en maten en hebben allemaal verschillende technieken.

BLONDE STOOT

Mijn favoriete tegenstander, of beter gezegd het door mij meest gehate character, is een blonde stoot in een SM-outfit die niet met een zwaard vecht maar met een AK 47.
Nadat je zeven clanleden hebt verslagen komt er uiteraard een eindbaas op de proppen. Onder hen een aantal toppers maar één ding hebben ze allemaal gemeen; ze zijn verschrikkelijk begaafde vechtersbazen.
Tevens bestaat de mogelijkheid om extra characters toe te voegen aan het standaard arsenaal van vechters. Zo nu en dan dient zich een bevriende samourai aan die vervolgens het gevecht van je overneemt. Als het je lukt om met deze geestverwant het daaropvolgende level te overleven, wordt dit character hierna ook speelbaar.


Uuugh!


Recht door het hart.


Je bent een rund als je met vuurwerk stunt.


Zwaarden genoeg.


Oefening baart kunst.

review

Actua Tennis

review

Met Game, Net and Match in september had ik eindelijk een tennisgame gevonden waarmee ik kon ballen. Optimaal was het gevoel echter nog niet. Is Actua Tennis een verdere stap vooruit of ga ik weer ouderwets lucht verplaatsen met mijn racket.

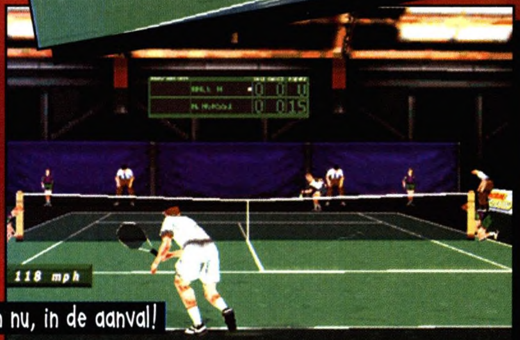
SIMPEL

De opzet van Actua Tennis is simpel. Je kunt in je eentje spelen of met zijn tweeën (gezelliebellie op een-en-hetzelfde toetsenbord). Vervolgens bepaal je of je een enkele partij, een toernooi of de New World Tour wilt afwerken.
Bij een enkele partij of toernooi kun je uit dezelfde tien banen kiezen. In de New World Tour kom je op andere banen te tennissen. De graphics zijn iets beter dan die van GNM. Volgens de handleiding moet je AT op een Pentium 133 kunnen draaien maar pas op een Pentium 200 speelt het optimaal (met fenomenaal geluid overigens).

SUPER SHOT

Bij een sportgame draait het natuurlijk allemaal om de gameplay, en die is bij AT goed te pruimen. De service verloopt via een apparaatje dat veel weg heeft van het halve cirkeltje dat we kennen van de golfgames. Het is niet het echte werk natuurlijk, maar met een beetje oefening serve je in ieder geval de bal over het net.
Ook de rest van de gameplay is eenvoudig gehouden en ook eenvoudig uit te voeren, waardoor het al snel lukt om winnende games te noteren. En dan is tennis pas echt leuk.


Beweeg niet teveel bij service-ontvangst.
De meeste services komen recht op je af.


En nu, in de aanval!


Net over het net.

RAPPORT

graphics	8^{0}
geluid	8^{5}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	8^{5}

- ▲ Puike gameplay
- ▲ Krajicek en Siemerink
- ▲ Schitterend geluid
- ▼ Vreemd serveren

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler , Windows 95.
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

8^{2}

Actua Tennis is inderdaad weer een stap vooruit. De graphics en gameplay zijn allebei iets verbeterd. Je kunt daardoor al vrij snel redelijk partij geven aan Pete Sampras en Patrick Rafter en dat zou me in het echt denk ik niet lukken.
J.J.

Het is een tijdje stil geweest aan het PSX-tennisfront maar Gremlin pakt de draad weer netjes op met Actua Tennis.

BASIC

Net als veel andere gamers, heb ik bij de meeste tennisspellen de grootste moeite om snel een lekkere pot te spelen. De gameplay van Actua Tennis daarentegen is simpel gehouden en zit zo goed in elkaar dat je binnen no-time de bal heerlijk aan het raken bent.
Toch biedt het spel genoeg mogelijkheden om je tegenstander te verrassen met jouw slagenarsenaal. Naast de gebruikelijke lobs, korte ballen, slice- en topspin-slagen, is het namelijk ook mogelijk een zogenaamd Extreme Shot (vlak langs de lijnen) of een Super Shot (waanzinnig hard) te slaan. Zeker als je de knoppen goed onder controle hebt, zul je daarmee menig opponent in het gravel, hard court of gras doen bijten.

PUIK COMMENTAAR

In AT speel je met de echte profs (32 mannen, 32 vrouwen, waaronder Krajicek, Siemerink en Schultz) maar kwa uiterlijk en 'stats' moet je je daar niet teveel van voorstellen.
Wel realistisch is het commentaar waarin uitstekend geanticipeerd wordt op hetgeen zich op de baan afspeelt. Daar kan Heinze Bakker nog een puntje aan zuigen.
Er valt verder genoeg in te stellen op het gebied van camerastandpunten, Player Edit, soorten matchplay, moeilijkheidsgraad (vijf gradaties) tot aan de grootte van de bal toe.
De graphics vond ik wat aan de matige kant, met uitzondering van de 'behind-view' die er gelikt uitziet maar zo weinig overzicht geeft dat die verder nauwelijks bruikbaar is.
AT biedt tevens de mogelijkheid om met een multi-tap vier controllers aan te sluiten waarmee je dus met drie maatjes een dubbel of mix-partij kunt spelen en vanwege de uitermate soepele bediening hoeven ze echt geen cracks te zijn om een heerlijk potje mee te ballen.


Brenda Schultz-McCarthy volleert.


De 'behind'-camera geeft het mooiste beeld.


Het serveren gaat net als het slaan bij een golfgame.

RAPPORT

graphics	6^{9}
geluid	9^{3}
originaliteit	7^{4}
speelbaarheid	9^{4}

- ▲ Perfecte gameplay
- ▲ Super Shot
- ▲ Spelers bewegen soepel
- ▼ Matige graphics

PLAYSTATION
Prijs:ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Gremlin
Distributeur: Colombia Tristar
Tel:035-6250720

8^{3}

Actua Tennis is een van de weinige tennisgames waarmee je vrijwel gelijk goed uit de voeten kunt. De graphics zijn niet van topniveau de rest zeer zeker wel.
ED

Music

Music software op de PC is inmiddels een bekend fenomeen. Verrassenderwijs komt nu ook de console aan bod met Music, het eerste 'spel' op de PlayStation waarmee je muziek kan maken.

COMPUTER MUZIEK

De mogelijkheden op de PC worden steeds groter en als ik de reklamespotjes moet geloven, is het maken van muziek nu voor iedereen weggelegd. Ik zag laatst een reklamefilmpje van een softwarebedrijf waarin een of andere nerd een hele disco aan zijn voeten kreeg door afgezaagde house melodietjes uit zijn PC te toveren. De jongen staat vrolijk te dansen met zijn toetsenbord in zijn handen alsof hij een muziekinstrument vasthoudt.
Het klinkt natuurlijk allemaal erg mooi maar iedereen weet dat het maken van muziek nog altijd een creatieve bezigheid is waarvoor je toch wel wat vaardigheden moet hebben. Aan de mogelijkheden ligt het in ieder geval niet meer, want het is tegenwoordig niet al te ingewikkeld om met behulp van een PC en de juiste soft- en hardware (geluidskaart of interface) muziek te maken van CD kwaliteit. Dat was al een tijdje zo maar nu is het ook nog eens betaalbaar voor de massa. Veel softwarehuizen spelen hier op in door de consument voor te houden dat met het verbeteren van de technologie het nu voor elke boerenlul mogelijk is om een top 40 hit te scoren, wat natuurlijk absoluut niet zo is.

CREATIEF HOEFT NIET

Music, music creation for the PlayStation, is eigenlijk een soort kopie van de hobby-music programma's die je op de PC vindt.
Het is namelijk mogelijk om van alles een beetje te doen. Je kan je eigen deuntjes in elkaar flansen en volgens de handleiding zou je hier je eigen videoclip bij kunnen maken.
De PlayStation is echter niet uitgerust met een audio-input dus voor het maken van je muziek en je video zit je vast aan de presets van het programma. Dit zijn er overigens heel wat: 1200 instrumenten en ongeveer net zoveel beelden. Bijgeleverd bij Music is een dikke handleiding en dat is niet zo verwonderlijk. Music is namelijk ongelofelijk ingewikkeld. Ik werk al zo'n dikke tien jaar met computers om muziek te maken, maar om met Music aan de slag te kunnen, was ik toch flink wat uurtjes zoet. Zoals je misschien is opgevallen is je PlayStation niet uitgerust met een keyboard waarmee je akkoorden kan spelen. Hierdoor moet je elk nootje apart programmeren in de sequencer (een soort notenbalk met een tempo).
Gelukkig is het mogelijk om totale rifs en drumtracks te laden en hoef je geen tijd te verdoen met zelf creatief te zijn. Hetzelfde geldt voor het laden van het videomateriaal. Dit zijn een heleboel blokkerige animaties die lijken op de acidhouse-Amiga animaties van tien jaar geleden.

SOEP

Aan mogelijkheden ontbreek het in Music overigens niet. De voorgeprogrammeerde rifjes en drums zijn allemaal bij te stellen als je een ander variatie wilt. Ook de kwaliteit van de geluiden en beelden waarmee je werkt is niet slecht te noemen (wel hopeloos verouderd).
Toch staat één ding als een paal boven water; je gameconsole is geen muziekinstrument. Muziek maken met je PlayStation is net zoiets als soep maken met een koffiezetapparaat; het is mogelijk maar welke eikel doet dat nou?



Een voorbeeld van een video.



Video-editting menu.



Je zou bijna vrolijk worden van al die zoete kleurtjes.

POWER TIP
Lees eerst de manual.



Onderin zie je het resultaat van al je gepiel.



Elke video is een LSD-trip.



Het lijkt makkelijker dan het is.

RAPPORT

graphics	7^0
geluid	7^2
originaliteit	7^5
speelbaarheid	2^1

- ▲ Veel mogelijkheden
- ▼ Verouderde geluiden en animaties
- ▼ Joypad is geen piano
- ▼ Duurt uren om iets te creëren

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

5^7

Music is een 'spel' waarmee je net kan doen alsof je muziek maakt; leuk voor kinderen dus. Ik denk niet dat gamend Nederland hierop zit te wachten.
RUBEN


Een roltrap was makkelijker geweest


Half versteend, half levend.


Goed getrainde body voor een dooie.

KING'S QUEST 8
MASK OF ETERNITY


Hamertje Tik!


Puzzelen, raadsels oplossen en onderzoeken.

Mask Of Eternity is alweer het achtste deel van de befaamde King's Quest serie. Duidelijk is dat Sierra het roer flink heeft omgegooid, zowel kwa uiterlijk als inhoudelijk.

HET ROER GAAT OM

Het was 1984 toen we voor het eerst kennis maakten met Roberta Willams' King's Quest en de pixelachtige held met het gevederde hoedje: Graham. Sindsdien is er veel veranderd maar altijd hield de King Quest serie een aandoenlijke, sprookjesachtig elan, waardoor het spel geschikt was voor het hele gezin. Het voorlaatste, zevende deel, The Princeless Bride, was zelfs een Disney-achtige cartoon met lollige, en nergens echt angstaanjagende wezens en beesten.

In deel acht gaat het roer compleet om. Weg met de snoezige, roze en paarse omgevingen. Geen vrolijk fluitende vogeltjes meer en geen grappige rondrennende, pratende konijnen. MOE (Mask Of Eternity) is donker, grimmig, gewelddadig en zelfs bloederig.

CONNOR

In deel acht is het voor het eerst geen lid van de koninklijke familie die op queeste gaat maar een jonge knaap Connor die door omstandigheden gedwongen op avontuur moet. Een gevallen Engel, genaamd Lucreto en leider van de Archons (een volk dat leeft in de Realm of the Sun), heeft met een enorme vuurbal The Mask Of Eternity in vijf stukken gebroken. Dit masker regelt Waarheid, Licht en Orde. En nu dus niet meer.

Het gevolg is dat Connor´s woonplaats Daventry gehuld is in duisternis en iedere bewoner is versteend. Connor moet de vijf uiteengespatte stukken masker terugvinden en het masker in zijn originele staat herstellen.

3D RPG-AKTIE-ADVENTURE

Het eerste dat opvalt is dat MOE geheel in 3D is. 3D à la Tomb Raider, maar ook als in Quake. Je kunt namelijk switchen tussen derde persoons view en eerste persoons view. Dat geeft het spel een gevoel van enorme vrijheid, dat in adventures vaak ontbreekt.

Neem daarbij het gegeven dat de werelden waarnaar je moet afreizen enorm groot zijn, en je bent werkelijk dagen zoet om elke lokatie af te speuren. Bovendien kent het spel een erg hoog RPG gehalte doordat je steeds sterker kunt worden (ervaring), delen van een uitrusting bij elkaar schraapt, betere wapens krijgt, magic items vindt (healt potions etc.) en meer van die dingen. Daarnaast kun je vanuit een Quake of Hexen aangezicht de vele monsters, beesten, geesten en ander gespuis te lijf. Je ziet dan alleen Connor's hand en wapen plus het te killen beest. Overigens kun je dit ook gewoon vanuit de 'Tomb Raider view' doen, maar dat raad ik je niet aan.

POWER TIP

Volg de kraai die in het begin van je weg vliegt.




Welkom op de Jomanda-meeting.


Ik heb hier een slecht gevoel over.


Ursul, het is hier fantaaaaastisch!



Ondanks deze elementen, blijft MOE een echte adventure. Je zult dozijnen puzzels moeten oplossen, kisten moeten wegduwen om geheime gangen te vinden, items met elkaar combineren om verder te komen, lokaties grondig onderzoeken... MOE zal dus ook de adventure-liefhebber niet van zich vervreemden.

VECHTEN

In ander KQ delen moest je ook wel eens een robbertje vechten en zonder pardon de pijp uitgaan, maar dat is nu wel even andere koek.
Dat begint al in de eerste wereld, Connors Hometown Daventry. Daar wemelt het meteen van de beesten en monsters. Om van het ene naar het ander huis te gaan (om maar iets simpels te noemen) is al een bezoeking want achter iedere hoek loert een zombie of een groot harig monster. Die sterven een zeer expliciete dood: ze vallen op hun knieën kotsen bloed en blijven uiteindelijk levenloos liggen. Vechten gaat in Diablo stijl. Klik op een wapen en klik vervolgens op je vijand.

GEJAT?

Toch is het niet allemaal lofzang, hosanna, jubel, rozegeur en maneschijn. MOE is absoluut een heerlijk spel, het zuigt je op en het neemt je mee over de grenzen van fantasie en verbeelding, maar af en toe bekroop me toch het gevoel het allemaal al een keer eerder gezien te hebben.
Natuurlijk, skeletten en zombies kom je in nog honderd spellen tegen, maar dat bedoel ik niet. Deel acht heeft om te beginnen een wel erg hoog Quest For Qlory gehalte, een van de andere Quest series van Sierra. Er is duidelijk leentje-buur gespeeld waar het gaat om de experience points, je uitrusting, je wapens etcetera. Hoewel de meeste werelden oogstrelend mooi zijn en je je af en toe achter de oren zult krabben afvragend 'hoe komen ze er nu weer op?', deed The Realms of Death mij erg denken aan KQ 6. Daarin reis je ook over de rivier de Styx naar de onderwereld en kom je in het Rijk der Doden. Je komt oog in oog met de Dood te staan, alsmede geesten en skeletten. In MOE verblijf je aanzienlijk langer in het Rijk der Doden, maar toch.

DONKER & DESOLAAT

Al met al is MOE dus een flinke stap in een andere richting. Het spel is donkerder, dreigender en serieuzer. Of dit nu daadwerkelijk Quake fans zal aantrekken, waag ik te betwijfelen, maar wie weet.
Persoonlijk vind ik deze aanpak een goede. Het spel biedt enorm veel fantasy, puzzels en obstakels en is veel spannender dan alle voorgaande King's Quest spellen bij elkaar.
De enorme werelden doen soms wel erg desolaat aan. Je bent bijna altijd op jezelf aangewezen en sommige delen van de werelden zijn ronduit leeg en kaal.
Toch kunnen Quest fans zich zonder gevaar opnieuw laten meevoeren in de wondere wereld van Daventry en omstreken en ook breed georiënteerde spelers zijn met deel acht weken onder de pannen. Laat die donkere dagen voor kerst maar komen!


Dat is wat je noemt flink snoeiwerk geweest.

RAPPORT

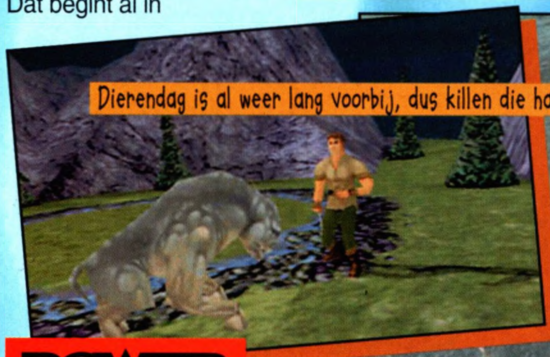
graphics	9^{0}
geluid	9^{0}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	9^{0}

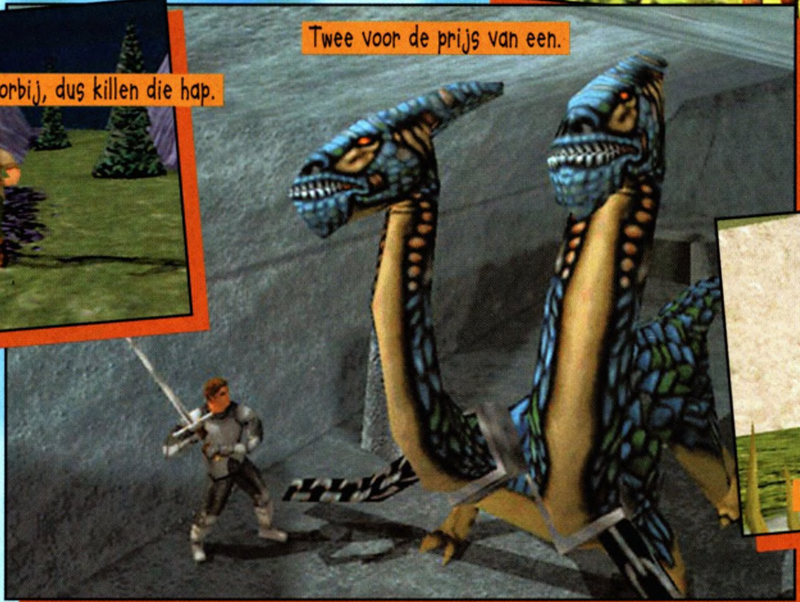
- ▲ Enorme uitgebreide fantasy wereld
- ▲ Donker, grimmig en spannend
- ▲ Speelbaar vanuit de 1e & 3e persoon
- ▼ Soms terend op oude roem

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95. Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel:023-5530130

8^{8}

King's Quest 8 zal voor de fans van gemoedelijke sprookjes, grappige wezens en humoristische adventures wel even slikken zijn. Eind 1998 gaat King's Quest hardcore en tilt het adventure genre het jaar 2000 in. Een adventure met RPG-elementen en veel aktie en dat allemaal in oogstrelend 3D. The King is back!
JAN

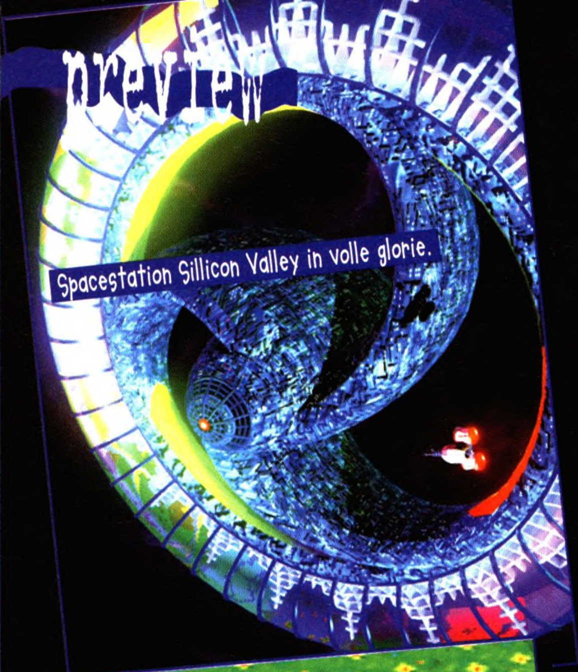

Dierendag is al weer lang voorbij, dus killen die hap.


Twee voor de prijs van een.


Wie heeft er trek in een paar paddo's?

POWER TIP
Ga niet het kerkhof op voordat je flink wat experience points hebt.


EXTREME LEVEL
ALERT LEVEL
XG2
extreme G



Spacestation Sillicon Valley in volle glorie.

Tijdens mijn bezoek aan DMA Design in Schotland kreeg ik de kans het spel Sillicon Valley te bekijken. Een game waar Mark B. al enthousiast over had geschreven nadat hij de demo had gezien op de ECTS. Zou mijn ervaring ook zo goed zijn?



Zoom in en zoom uit wanneer je maar wilt.

POWER TIP

Elk level heeft een zoge-
naamd souvenir, vind ze
maal voor een leuke ext

VERMIST

Het is het jaar 2001. Spacestation Sillicon Valley vertrekt op een reis door de ruimte met aan boord een team geleerden en de meest high-tech apparatuur die er op dat ogenblik voorhanden is.
Het doel van de missie is te onderzoeken of het mogelijk is om hoog-intelligente robots te produceren. Dit onderzoek kan niet op aarde gebeuren omdat er een te groot risico is dat het misgaat.
Net als het ruimte station goed en wel van de aarde is vertrokken, verdwijnt het van de radar en er wordt nooit meer iets van vernomen. Aangenomen wordt dat de bemanning dood is en de raadselachtige verdwijning nooit opgelost zal worden.
Maar dan, plotseling, een kleine 1000 jaar later, duikt het ruimtestation Sillicon Valley weer op. Als iedereen is bijgekomen van verbazing, wordt geprobeerd contact te zoeken met het station maar tevergeefs.
Er wordt een team commando's naar het station gestuurd en van hen wordt ook nooit meer iets gehoord. Tot overmaat van ramp blijkt Sillicon Valley met een noodgang regelrecht op de aarde af te stevenen. Tijd dus voor drastische maatregelen.

DAN DANGER

Omdat het sturen van een nieuw setje commando's te gevaarlijk wordt gevonden, moet de anti-held Dan Danger dit klusje klaren. Dan D. is een aardsluie, puur Britse, Wallace-en-Grommit-achtige verschijning. Hij is het soort figuur die alles kapot maakt wat hij in zijn handen krijgt. Zo iemand die je dus liever niet thuis over de vloer hebt.
Dan Danger wordt bijgestaan door zijn trouwe robot Evo. Evo is eigenlijk degene die alle klusjes opknapt maar Dan is altijd de eerste die de credits opeist.

Tijdens de reis naar Sillicon Valley krijgen Evo en Dan ruzie over het radiostation wat opstaat. Dan zet een ander station op en Evo zet het weer terug. Tijdens de ruzie die volgt, raakt hun ruimteschip stuurloos en crashed het op Sillicon Valley.
Van Evo is er weinig meer over dan de systeemchip maar gelukkig kan deze wel als een soort spin lopen. Terwijl Dan even een dutje doet, springt Evo in het brein van robot-schaap Dolly dat toevallig dicht bij de crash-site aanwezig was. Met Dolly mag je dus het eerste level gaan verkennen.



Lopen drie olifanten in het bos
zegt er eentje...



Schatje word wakker!



Brand! de voordeur staat in brand!





Deze kameel is een dromedaris
want hij heeft maar één bult.



Nee jongen, die teleport doet het nog niet.



BEESTENBOEL

Net zoals je bezit nam van Dolly's brein, zo kan je ook andere dieren overnemen. Er is alleen een kleine voorwaarde; ze moeten wel eerst dood zijn.
Dit is een veel voorkomend probleem in het spel. Bijvoorbeeld: je moet een heel klein gangetje door waar je alleen in kan komen met een soort racemuis op wieltjes maar daarna moet je een enorme ijsbeer overnemen om de missie te voltooien. Nu ik kan je vertellen dat je met een kleine racemuis geen ijsbeer dood maakt dus het wordt een lange toch langs de meest bizarre robot-beesten zoals vossen met raketten op hun rug tot sneeuwbal gooiende pinguïns. Uiteindelijk heb je dan een beest waarmee je wel een ijsbeer kan pakken en geloof me als je die eenmaal hebt, wil je hem nooit meer laten gaan.

ZWEVEN ALS EEN SCHAAP

Elk beest heeft zo zijn eigen speciale eigenschappen. Een hond kan bijvoorbeeld blaffen en bijten, een schaap kan blaten en zweven en een rat kan stront eten en giftige scheten laten.
Je hebt bijna altijd een combinatie van beesten nodig om een level uit te spelen. Je moet bijvoorbeeld over een afgrond zweven met een schaap waarna je een race moet doen met de muis op wieltjes tegen een hond op wieltjes.
In het begin worden de mission objectives door Dan Danger uitgelegd en als je ze allemaal gedaan hebt, wordt er een teleport aktief die je naar het volgende level brengt. Er zijn dertig levels in totaal, verdeeld over vier werelden die dus allemaal in dat ruimtestation zitten.
De vier werelden bestaan, hoe kan het ook anders, uit een wereld met veel bossen en heuvels, een ijswereld, een woestijnwereld en een junglewereld.

LIFT-MUZAK

Door alle levels heen staan speakers waar muziek uit komt. Dit is de manier waarop de Badguy in het spel probeert de boel op Silicon Valley te beïnvloeden en zo te zien werkt dat prima want als ik de hele dag naar deze semi-swingende liftmuzak zou moeten luisteren, zou ik ook vreemde dingen gaan doen.
De boxen staan door het hele level verspreid en naarmate je dichter bij een box komt, wordt de muziek luider. Als je met een dier stil blijft staan bij een box gaat het beest vanzelf dansen. Vooral bij het schaap is dit een erg leuk gezicht.
De muziek die je door het spel hoort is echt erg komisch en is typerend voor de gortdroge Britse humor waar DMA Design om bekend staat. DMA heeft trouwens ook een reputatie hoog te houden als het aankomt op soundtracks voor games. Met titels als Grand Theft Auto, Body Harvest en nu dus Sillicon Valley bewijzen ze maar weer eens hoe belangrijk een goede soundtrack is voor een game.
Het zal je misschien verbazen om te horen dat DMA Design als enige producer in Europa beschikt over een volwaardige geluidsstudio waar de muzikanten nauw samenwerken met de programmeurs. Het resultaat mag er in ieder geval wezen want dit spel is een muzikaal hoogstandje.

A.R.S.E.

Een van de allersterkste punten van Sillicon Valley is de character design en de manier waarop de dieren geanimeerd zijn.
Toen ik tijdens mijn bezoekje aan de DMA studio's zijdelings informeerde wie er achter deze animaties zat, was ik aangenaam verrast te horen dat de zogenaamde Animal Responsive Service Environment (A.R.S.E.) door een Nederlander was geprogrammeerd. De 28 jarige Obbe Vermeij is al drie jaar werkzaam bij DMA Design als N64 programmeur. Oorspronkelijk afkomstig uit de Amiga scene heeft hij zich dus een plaatsje weten te verwerven tussen de groten der aarde op het gebied van Game Design. Altijd leuk om te weten toch?

POWER TIP
Pak alle bonusballen zodat Evo in het eindgevecht beter voor de dag komt

RAPPORT

graphics	8⁵
geluid	9⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁵

▲ Droge humor
▲ Zwaar verslavend
▲ Veel afwisseling
▼ Digitale dierenmishandeling

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: DMA Design
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

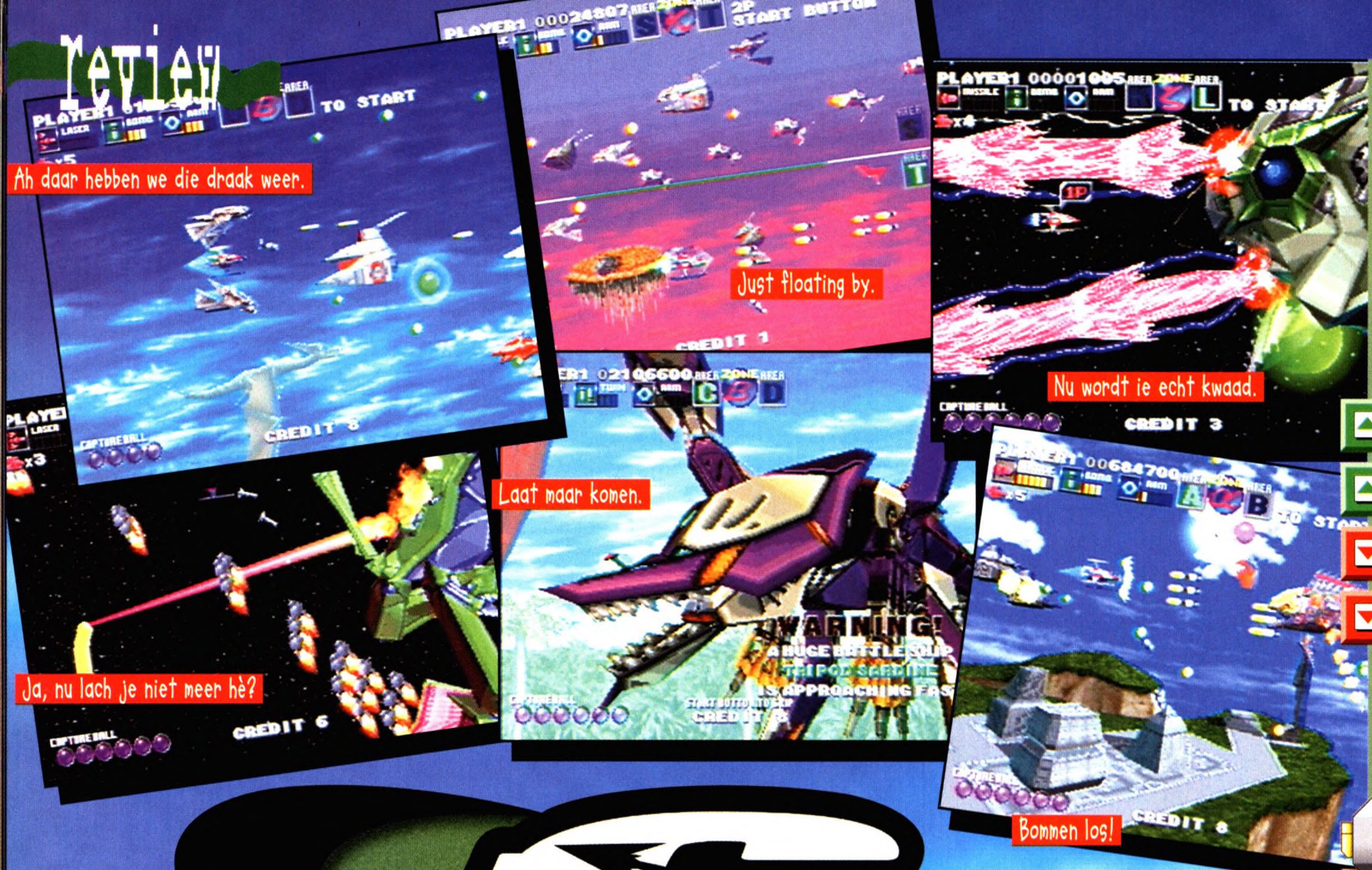
8⁵

Silicon Valley is een game die je nog lang bij zal blijven als je de moeite neemt om je erin te verdiepen. En ook al lijkt de gameplay simpel, dit spel is zwaar verslavend. Toppertje dus!
BORIS


huf, en puf......
en ik blaas de ijsbeer weg.


Zij zijn groot en ik ben een konijn...
het is niet eerlijk!


Wie maakt er grappen
met een ijsbeer op rupsbanden?



Ah daar hebben we die draak weer.

Just floating by.

Nu wordt ie echt kwaad.

Laat maar komen.

Ja, nu lach je niet meer hè?

Bommen los!

G DARIUS

We hebben ze al eerder gezien: remakes van oude bekende Japanse shoot'em ups. G Darius is er ook zo een, maar of dit spel iets toevoegt aan het PlayStation-aanbod?

VISSEN

Sommigen vinden dat de Darius-serie nooit het respect heeft gekregen die het verdiende. Nou, misschien dat G Darius daar verandering in kan brengen.
In ieder geval is het een van de meest bizarre shoot'em ups die ik ooit heb gezien. Behalve de complete overkill aan vuurkracht is vooral het doel van het spel vreemd. Je moet het namelijk opnemen tegen gigantische robot-vissen. Vissen? Ja, vissen. Hoe absurd het ook klinkt, het fruit van de zee vecht terug! Het is aan de twee Silver Hawk piloten om het universum te redden en alle vijandelijke oceaanbewoners tot vissticks te degraderen.

SILVER HAWKS

Hoe dat allemaal zo gekomen is, lezen we in het introfilmpje. Ergens in het universum was een vreselijke oorlog gaande die resulteerde in het verdwijnen van een planeet. Leven, dat in een diepe slaap verzonken was, werd wakker en evolueerde. De ene na de andere levensvorm doemde op en vormde een gigantisch leger. De aardse Amnelia Royal Cosmic Force ging de strijd aan maar verloor jammerlijk. Gelukkig lukte het ze wel om, met behulp van de technologie van de buitenaardse wezens, een nieuw ruimteschip te maken. Ze noemde deze schepen Silver Hawks. Twee Silver Hawk piloten, een man en een vrouw, nemen het op tegen de nieuwe levensvormen, om de aarde van een zekere ondergang te redden.

DUBBEL PLEZIER

Zoals uit het verhaal al blijkt, kan je met een of twee spelers vechten; er verandert dan niets aan het spel, je hebt alleen meer vuurkracht. Het is zelfs zo dat je als tweede speler op elk moment kan meedoen aan een spel waar de eerste speler al mee bezig is door op START te drukken. Verder zijn er drie spelmogelijkheden: Beginner (simpel, maar een goede oefening), Arcade (de real stuff) en Vs Boss. Die laatste is voor de echte die-hards die geen tijd willen verspillen aan de massa's kleinere schepen maar gelijk aan de eindbazen willen beginnen. Dit is veel moeilijker want je krijgt zo niet de mogelijkheid om je schip via powerups op te bouwen.

BALLEN

Om die powerups gaat het natuurlijk. Behalve lasers, raketten en schilden, die overigens eindeloos ge-upgrade kunnen worden, heb je ook een zogenaamde 'capture ball'. Hiermee kun je vijandelijke schepen opslokken, waarna ze zich aan jouw zijde voegen en je van hun vuurkracht gebruik kan makan. Niet elke vijand is op te slokken maar vrijwel alle kleinere schepen zijn dat wel.
De wapen-upgrades zijn onvoorstelbaar. Na vijftien laser powerups had ik nog maar een dun pisstraaltje, maar na dertig was mijn straal dikker dan het schip zelf. Ook de raketten volgen dat schema. Na flink sparen schiet je per seconde zo'n honderd raketten naar alle hoeken van het scherm. De invoering van een rapid-fire knop maakt dit geweld soms zo onoverzichtelijk dat je niet meer weet wat je doet, laat staan met twee spelers.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	7⁵
originaliteit	4°
speelbaarheid	8⁵

+ Total Carnage
+ Capture Ball
- Soms een beetje té
- We zijn de jaren '80 ontgroeid, toch?

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000
Fabrikant: Taito
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

7°

G Darius is een ouderwetse shoot'em up volgens de definitie van het woord. De onuitputtelijke powerups en de Capture Ball zullen de liefhebber vele uren van de straat houden.
BJØRN

POWER TIP

Druk vlak voor je dood gaat op het vierkantje om je coschip op te blazen.

IT'S ALL YOU NEED

BINNENKORT VERKRIJGBAAR



Nederlands-talig

China

De nieuwste adventure van de maker van Atlantis & Egypte. Ervaar spanning en sensatie in China's verboden stad.

ADVIESPRIJS **99,95**

BINNENKORT VERKRIJGBAAR



Nederlands-talig

Saga

Voer veldslagen in een mythische wereld en leid je Vikingclan naar glorie en succes.

ADVIESPRIJS **99,95**

Nederlands-talig



Zero Zone

SF-adventure van de makers van Atlantis en Egypte.

ADVIESPRIJS **69,95**



Engels-talig

Get Medieval

Humoristisch verslavend actiespel, zonder de speciale medewerking van Arnold S.

ADVIESPRIJS **69,95**



Engels-talig

Rage of Mages

RPG. met schitterende graphics, ongekende en uiterst vernieuwende gameplay.

ADVIESPRIJS **99,95**



ADVIESPRIJS **99,95**

Engels-talig

Shogo

Beste 3D Shooter ever! PC Zone: 96%

Nederlands-/ Engels-/Franstalig



ADVIESPRIJS **99,95**

Gratis Audio-CD van Wagner t.w.v. Fl. 44,95*

Ring

Top adventure van '98. Vond je Atlantis mooi? Mis dan zeker Ring niet, je zult weer compleet versteld staan!!

PRO distribution

Pro Distribution

Voor meer informatie bel: 020 - 453 51 35

www.mediabase.nl

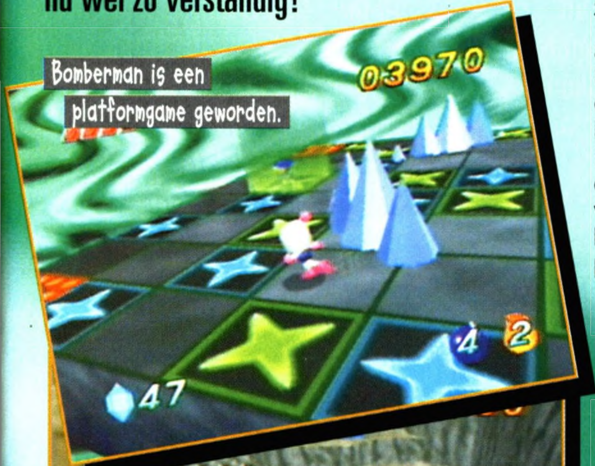
* Zolang de voorraad strekt


Speed Busters
Een agent die de loterij wint en vervolgens doordraait. Jij kunt delen in zijn vermogen als je je eigen vermogen vol laat draaien. Kies je favoriete bolide en trek je tegenstanders eruit. Té hard rijden kan niet, iedereen wil binnenlopen! Kortom, race dwars door de US en verdien centen in plaats van prenten.
RADAR ZONE
POLICE
33
VANGEN IN PLAATS VAN DOKKEN!
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
12 punten waar je je auto kunt beschadigen met 3 verschillende crash niveaus
8 tracks met meer dan 96 verschillende en opties scenario's (inclusief normaal, reverse, mirror, dag & nacht en weersomstandigheden)
7 bolides om uit te kiezen: van classic tot supermodern
1 op 1 rijsituaties
5 personen (maximaal) kunnen tegelijk racen met de multi-player opties
4 game modes die zich automatisch aanpassen aan jouw rijgedrag en classificering
0 piek extra voor de Internet Game Service en bonussen
Systeemeisen Minimum: Pentium® 166 MHz, Cyrix 6x86 of AMD K6 en AMD K6-2, Windows 95 of 98 met Direct X 6.0 of Windows NT 4.0 met SP3, 4 Mb grafische kaart, compatible met 3DFX of Direct 3D, 32 Mb RAM, 4x-speed cd-romspeler, 16 bytes DirectX 6.0-geluidskaart of een geluidskaart die daarmee compatibel is

review

BOMBERMAN HERO

Bij de zoveelste versie van Bomberman, en de tweede voor de N64, zijn ze compleet afgeweken van het originele concept. Is dat nu wel zo verstandig?



Bomberman is een platformgame geworden.


Hé rooie, krijg een punthoofd!



Kan het nog moeilijker?

PRINSESJE REDDEN

Terwijl Bomberman aan het trainen is, krijgt hij een berichtje binnen dat er een ruimteschip is gecrasht in de Peace Mountains. Op de plek aangekomen vindt Bommie een robot die meldt dat de planeet Primus Star wordt aangevallen door de Garaden Empire, en dat die gasten inmiddels prinses Millian hebben ontvoerd. Leuk klusje voor Bommie dus om de prinses te redden. De robot gaat mee, om te helpen.

BATTLE WEG!

Aan het verhaal is de laatste vijf jaar duidelijk niet gerommeld. Aan het spel des te meer, want BH (Bomberman Hero) is vrijwel compleet anders dan zijn voorgangers. Het kan bijna niemand ontgaan zijn dat de Battle modes van de originele SNES-versies tot mijn favoriete tijdverdrijf behoren. Bij de eerste N64-versie van BH hadden ze een poging gewaagd om deze Battle Mode in 3D te maken. Leuke poging, maar hij werd door mij in ieder geval niet gewaardeerd (zie PU Jan '98).
Nu Nintendo zelf het Bomberman-concept van Capcom heeft overgenomen, is maar gelijk besloten die hele Battle mode weg te laten. Waaaat!? Ja, dat was ook mijn eerste reaktie. En dan nog wat: het hele concept van blokken opblazen hebben ze ook weggelaten. Wat overblijft is een 3D platformgame in de trend van Mario 64 en Banjo Kazooie met als hoofdrolspeler een bommengooiend mannetje.

BOMMIE'S KUNSTJES

In vroegere BH-games moest je je altijd een weg banen over een parcours door alle obstakels op te blazen. Door middel van powerups kon je meer bommen tegelijk leggen, grotere explosies krijgen, de bommen wegschoppen of ze van afstand laten detoneren. In BH kan je bommen meteen al wegschoppen en gooien. Er is zelfs een nieuwe funktie waarbij je de bomknop ingedrukt houdt en Bommie in een soort bowlbeweging zijn tegenstanders omver kan kegelen. Bommie kan ook voor het eerst springen, iets wat natuurlijk noodzakelijk is voor een platformgame.
Verder kan onze hulp zijn zogenaamde Power Gear te hulp roepen, waaronder de Bomber-Copter, -Slider, -Jet en -Marine. In sommige levels worden deze dingen gebruikt om te kunnen vliegen, skiën of onderwater te zwemmen. Om de vergelijking met Mario helemaal compleet te maken, kan je op een planeet op de rug rijden van Louie, een soort behaarde Yoshi.

GEEN VERVOLG

BH kan dus eigenlijk beter los van zijn voorgangers worden beoordeeld. Met zijn vijf werelden met ruim zestig levels is het namelijk een volwaardige 3D-platform.
Je moet in elk level de uitgang zoeken, waar vaak eerst sleutels voor nodig zijn of een kombinatie van kristallen. Die levels zitten aardig in elkaar. Het is veel meer 3D dan de eerste N64-versie en het feit dat Bommie kan springen voegt natuurlijk veel toe. Het is soms een beetje moeilijk zoeken naar alle powerups en sleutels maar dat is nu eenmaal het doel van een platformgame.
Zoals je kan zien op de plaatjes is er veel variatie in de levels. Datzelfde geldt voor de vijanden. Sommige gooien dingen naar je, andere schieten of springen naar je toe. Aan het einde van elke wereld heb je een eindbaas, die je zo snel mogelijk moet verslaan om de meeste punten te krijgen.

POWER TIP

Leg een bom onder dit platform en spring er op. Je komt dan bij een reeks vette powerups.





Was je nu maar vuurvreter.



Bij het onderwater-level heeft Bommie een schroef

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁵
originaliteit	6⁸
speelbaarheid	7⁵

+ Veel levels
+ Gevarieerde gameplay
- Geen Bombermangevoel
- Waar is *&(@*$ die fokking Battle Mode!!?!

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6097100

7⁴

Bomberman Heroe ziet er een stuk beter uit dan de vorige versies. Het is een volwaardige platformgame geworden die kan concurreren met de andere games in dit genre, maar ik mis de specifieke Bomberman-gameplay.
BJØRN

HERETIC II

In 1995 kwam Heretic uit. In de PU werd deze game een regelrechte 'Doom-kloon' genoemd. Met Doom kunnen we tegenwoordig natuurlijk niet meer aankomen. Laat ik Heretic II daarom maar als een Unreal-kloon bestempelen. Maar dan wel een kloon van hoge kwaliteit.



Tjonge, nu word ik toch echt wel een heel klein beetje bang.



Wil jij een keer op m'n feestje komen.

NET IETSJE MINDER

Als je tegenwoordig een 3D-shooter op de markt brengt, ontkom je niet aan een vergelijking met de huidige nummer 1 in dit genre: Unreal. En die vergelijking is voor de meeste spellen dodelijk. Ik vrees dat maar weinig shooters echt in de buurt van Unreal komen. Misschien straks Daikatana.

Het vervelende voor deze producenten is dat veel gamers een shooter die een lager cijfer dan Unreal krijgt, beschouwen als een slechte game, en in veel gevallen is dat onterecht.

Neem nu Heretic II. Deze game is op alle fronten ontegenzeglijk net even wat minder fraai dan Unreal. De graphics zijn ietwat groffer, de aktie net iets minder spannend, de omgevingen een beetje minder spectaculair, de AI van de tegenstanders iets dommer, enz, enz. Dat wil echter nog niet zeggen dat het hier om een shooter gaat die je links moet laten liggen. Integendeel, Heretic II levert elke shooterfans geheid fun op. Ik zal het je bewijzen.

G'KRO-KON'TK

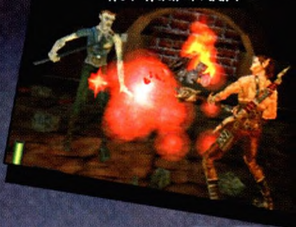
Zoals je kon verwachten, gaat Heretic II verder waar het eerste deel ophield. De held van het verhaal, Sidhe, een soort kruising tussen Hercules en Dokter Spock, loopt na het vernietigen van de eindbaas uit het eerste deel, D'sparil, helaas voor hem de verkeerde kant op. Een dimensionale poort brengt hem niet bij moeder de vrouw, de kids en zijn verzameling sigarenbandjes, maar werpt hem middenin een gruwelijke wereld.

Een wereld die vol zit met hyper-agressieve monsters. Net als in deel I hebben de mutanten, half insekten en demonen weer de meest idiote namen. Wat dacht je van de Ogle, T'chekrik, Giant Gorgon of de G'krokon'tk. Een gezonde dosis fantasie kan de makers dus ook ditmaal niet ontzegd worden.

Maar goed, Sidhe bevindt zich dus opnieuw in de shit. Aan jou de taak om de arme ziel terug naar huis te brengen. Dit tripje gaat een hoop bloedvergieten opleveren, dat kan ik je al verklappen.



Koppig wapen.



Gezellig voor het haardvuur.

POWER TIP

Om Sidhe polstokhoog te laten springen, laat je hem eerst rennen en druk je vervolgens op de jump-toets.



Ik zei nog dat ik kurkjes wilde!

POWER TIP

Loop de tonnetjes in de game niet voorbij, maar ram ze aan duigen. Er kunnen powerups in zitten.



Knokken op Slot Drakenstein.



Flink hoor, met z'n drieën.



Yellowman.



Achter je, schele!



Aaah, eindelijk frisse lucht.

PITTIGE VLAMMETJES

Heretic II is een shooter met een aantal RPG-aspecten. Zo kent het spel een third person view, is er een meer dan behoorlijke verhaallijn aanwezig, verschijnen er regelmatig pop-up boxjes met teksten op je scherm en je kunt met hoofdpersoon Sidhe special moves maken. Achterwaartse salto's of een dubbele flik-flak; de held met puntoren heeft er weinig moeite mee. De man kan zelfs polsstokhoogspringen als het moet.
Voor de rest is het door gangen rennen, powerups oprapen en flink van je afslaan. Verwacht geen brute mitrailleurs of vette laserguns; Sidhe weert zich vooral met verschillende soorten vuurballen.
En dan heb ik het niet over die plofjes die je weleens in het scheikunde-lokaal ziet, nee deze pittige vlammetjes zorgen er voor dat de vijanden op bijzonder fraaie wijze uit elkaar spatten. Het splatter-gehalte van deze game ligt zo mogelijk nog hoger als bij Unreal. En daar hield ik het al nauwelijks droog.
De omgeving van Heretic II is fraai. De graphics kennen weliswaar niet de frisheid van Unreal en Half Life en ook de special effects, zoals de lichtval en explosies zijn iets minder uitgewerkt, maar lelijk kun je de game bepaald niet noemen. Het deed mij allemaal erg middeleeuws aan. Het mysterie komt je werkelijk van alle kanten tegemoet.
Heretic II speelt zich helaas voornamelijk binnen af. Je struint meestal in burchten rond. Als je claustrofobisch dreigt te worden, kun je Sidhe echter omhoog of omlaag laat kijken. Af en toe zie je dan lucht of kabbelend water. Ga trouwens niet te veel zwemmen, daar heeft onze Sidhe het niet zo op.

BRUTER EN GOORDER

Het valt bij een shooter altijd aan te raden om goed om je heen te kijken. De vijanden loeren immers constant op je. Ook in Heretic II zijn er genoeg creaturen aanwezig die het op je gemunt hebben. In het begin van het spel zijn de wezens niet erg slim. In de makkelijkste mode verloor ik in ieder geval nauwelijks levens, in de moeilijkste mode werd het allemaal iets lastiger. Hoe verder je echter in het spel komt, hoe groter, bruter en goorder de monsters worden. Ik moest echt mijn stinkende best doen om ze van me af te meppen.
Dankzij de vele special moves die Sidhe kan maken, duurt het even voordat je de held helemaal onder controle hebt. Er zijn nogal wat toetsencombinaties die je moet leren. Dit kan je in het begin levenskracht kosten. In de Easy mode is dat niet zo erg omdat er vrijwel overal powerups te vinden zijn. In de Hard mode wordt het wat pijnlijker. De powerups liggen daar niet echt voor het oprapen.
Heretic II leverde slechts één echte teleurstelling op en dat betrof het geluid. Niet dat de sound van baggerkwaliteit was, integendeel, technisch gezien klonk het allemaal prima. Ik vond de klanken er alleen niet helemaal bij passen. Zo hoorde ik de hele tijd een baby huilen en water kabbelen, terwijl er geen water en zeker geen baby in de buurt was. Waarschijnlijk hebben ze deze geluiden er in gestopt om de spanning te verhogen. Maar wat hebben baby's met spanning te maken? Baby's maak je toch ter ontspanning.

RAPPORT

graphics	8,5
geluid	7,5
originaliteit	8,0
speelbaarheid	8,5

- ▲ Shooter met RPG onderdelen
- ▲ Sterke verhaallijn
- ▲ Hoog splatter-gehalte
- ▼ Geluid past niet

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel:077-3232832

8,1

Goed, Heretic II is dan wel geen Unreal of Half Life, desondanks kan ik het spel de shooter-fans aanraden. De game biedt namelijk genoeg spanning, mysterieuze omgevingen en kanonnenvlees. En bij Unreal kun je geen special moves maken.
J.J.

Eindelijk is er een tank-combatsim waarbij de nadruk ligt op aktie en niet op realisme.

Recoil

POWER TIP
De release van Recoil is uitgesteld tot 1999.


Freeze!

RAPPORT

graphics	8⁴
geluid	8⁹
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁵

- ▲ Makkelijk te rijden
- ▲ Toffe wapens
- ▲ Geen oorlogsim
- ▼ Weinig levels (werelden)

PC CD-ROM
Prijs: ƒ N.N.B Bfr.ca. N.N.B
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler, 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Virgin Interactive
Distributeur: Electronic Arts
Tel:00800-9455555

8⁷

Wat een verademing, na alle realistische oorlogsims, bestuur je hier toevallig een tank, maar eigenlijk is het een snelle aktie shoot'em up. Met alle features denk ik dat het fans van allerlei soorten genres zal aanspreken.
MARK B.

MONSTERTANK

Recoil speelt zich af in de toekomst, zo'n 20 jaar van nu. De wereld is overgenomen door computers en machines en het is jouw taak dit te stoppen. Klinkt origineel, huh?
Jij bent benaderd door drie computer-hackers en gevraagd om hun nieuwe 'killing machine', de BFT (Battle Force Tank) vanaf jouw computer te besturen. De BFT is een ware monster-tank die over obstakels kan springen en zelfs getransformeerd kan worden in een land/water voertuig, een hovercraft en een submarine.

GEEN OORLOGSIM

Laat ik maar meteen vermelden dat dit spel geen intenties heeft om de verschijning of prestaties van echte militaire voertuigen en wapens te simuleren. Ook is er geen strategie nodig bij het winnen van deze oorlog, alleen maar pure aktie, die bekeken kan worden vanuit een aantal verschillende viewpoints.
Er is een 1st person view voor alle shoot'em up fans en er kan worden geschakeld naar een 3rd person view, waardoor de besturing van de BFT wat makkelijker wordt. En om de harten te veroveren van de oorlogsim fans, is er ook een view van bovenaf, waarbij in- en uitgezoomd kan worden. Erg handig om te zien hoeveel vijanden er eigenlijk achter die heuvel schuilen.
De tanks zelf zijn fantastisch te besturen, beklimmen zo'n beetje alles wat je wilt en zijn echt heel snel. Afzonderlijke besturing van de tank-tracks en gun-turret, kan voor echte high-speed aktie zorgen. De tanks reageren erg verschillend in verschillende modes, in de Hovercraft mode lijkt het bijvoorbeeld alsof je op ijs rijdt.

WAPENS

De wapens, waarvan de meeste onderweg gevonden worden, zijn origineel te noemen. Er worden in totaal achttien wapens aangeboden worden, o.a. een pulsegun, een electricshock wapen en een sonic wapen, dat doodt met geluid. Ook is er een missile die je zelf kan besturen en werkt dit allemaal niet, dan hebben we nog de nucleaire bommenwerper.
Het spel is verdeeld in zes werelden, die verrassend gedetailleerd zijn, inclusief weersomstandigheden.
In de Recoil-werelden kan zo'n beetje alles beschoten en vernietigd worden. Knal viaducten overhoop en gebruik ze als ramps om op hoger gelegen plaatsen te springen, of schiet gaten in muren om achterliggende geheime ruimten bloot te leggen (met daarin wapens en ammo). Zelfs de grond kan gebruikt worden. Door er in te schieten,veroorzaak je enorme kraters die groot genoeg zijn om je in te verstoppen.

ALLE TOETERS EN BELLEN

Het uiteindelijke spel zal ook een softwareversie aanbieden en support zo ongeveer alle kaarten, chips of gadgets. Er gaat zelfs een gerucht dat het die nieuwe gekke H3D brillen zal supporten, we zullen zien.
De multiplayer games kunnen met maximaal 32 spelers gespeeld worden en bevatten death matches, team death matches en capture the flag. Er is zelfs een 'Race mode' waarin spelers op elkaar kunnen inrijden en schieten tijdens het racen.
Ik moet zeggen, al met al een zeer compleet spel.


Compleet met close-upje linksonder.


Even een rustpuntje.


Overhead view voor de liefhebbers.


En ik zei nog, geen bommetje!


In de Hover mode.


Racen en schieten.

WIN SUPERSNELLE PRIJZEN MET DE GROTE V-RALLY PRIJSVRAAG

Het ultieme racespel V-RALLY: Nu ook verkrijgbaar voor NINTENDO 64





OOK VERKRIJGBAAR VOOR GAME BOY EN PLAYSTATION

129,95

Fasten your seatbelts voor V-Rally. Het nieuwe racespel met verbluffende graphics voor Nintendo 64 is nu te koop bij Bart Smit voor maar fl. 129,95. Ter gelegenheid van deze release is een prijsvraag georganiseerd met fantastische prijzen. Doe mee met de grote V-Rally prijsvraag en wie weet win jij een professionele racecabine of een van de andere prijzen. Vul de bon in, race naar de brievenbus en maak kans op de volgende V-Rally prijzen:

1e prijs: professionele racecabine
2e prijs: Nintendo 64-stuur met pedalen
3e prijs: V-Rally racejack



1e prijs:
professionele racecabine
incl.
- Nintendo 64 console
- Audio Set
- Kleuren TV.



V-RALLY WIN BON

1. Op welke systemen is V-Rally op dit moment verkrijgbaar?

- ❑ (A) Playstation
- ❑ (C) Nintendo 64
- ❑ (E) Game Boy
- ❑ (B) CD-I
- ❑ (D) Sega Saturn
- ❑ (F) CD-ROM

2. Maak de volgende zin af in maximaal 30 woorden: Stuur mij deze supersnelle prijs omdat ....

Naam: ....
Woonplaats: ....
Adres: ....
Telefoon: ....

Stuur deze bon voor 31-12-'98 in een voldoende gefrankeerde envelop op naar :
Infogrames Benelux
t.a.v. Afdeling Marketing
Postbus 2367
5600 CJ Eindhoven

bart smit
ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN

www.bartsmit.nl
Kijk ook in onze internet-shop


BERGKAMP
BUIG VOOR
MIJN BALLEN
Alle Europese voetbal clubs, alle seizoenen, alle formaten.
PC CD
PlayStation
FIFA
For the Good of the Game
www.easports.com
if it's in the game, it's in the game.
EA SPORTS
FIFA 99



Hoe dieper de Dungeons, hoe donkerder.

De laatste seconden van een boogschutter.

Ik kan er niet in. Ergens moet een verborgen hendel zitten.

Hagedissen kan ik heel graag missen.

Ze moeten me wel hebben.

Boogschutter en magiër samen op pad.

RAPPORT

- graphics 7^{5}
- geluid 10
- originaliteit 7^{5}
- speelbaarheid 10

- Accenten
- Tot vier spelers achter één PC
- Map-generator
- Verslavend

Vergeet 3Dfx, Voodookaarten, DVD-spelers, 128 Mb intern geheugen, Pentiums II 400. Get Medieval bewijst dat je ook zonder een monsterlijke configuratie een vreselijk leuk spel kan maken.

HUMOR
Get Medieval is een supersimpel, maar o zo verslavend arcade spelletje, overgoten met een eenvoudig middeleeuws fantasy sausje.
Als we eerlijk zijn is het gewoon een gerestylde versie van Gauntlet: ook een middeleeuws arcade spel waarbij je de spelomgeving van bovenaf zag en niet veel meer hoefde te doen dan allerlei wezentjes te killen. Get Medieval gebruikt ditzelfde simpele element en voegt er een flinke dosis humor aan toe.

STEMMEN
Get Medieval mag dan retro zijn, het is een geweldig spel. Dat komt door een aantal elementen, maar hoofdzakelijk is het allemaal terug te leiden naar het geluid, en specifieker de stemmen. Je kon mij na de eerste vijf minuten gamen echt opvegen.
Het zit namelijk zo. In Get Medival speel je een van de vier krijgers die zich door allerlei Dungeons moeten vechten om uiteindelijk de draak te verslaan die een dorpje al tijden terroriseert. Je kunt kiezen uit een zeer feministische krijger (met push-up harnas), een elfachtige boogschutter die zichzelf geweldig vindt, een oversexte en met flinke boezem bedeelde vrouwelijke magiër en last but not least een enorme gespierde barbaar met een absurd grote bijl.
Alle vier de karakters praten voortdurend tijdens het spelen en dat maakt Get Medieval super lollig. De boogschutter is een vreselijke wiseguy, de magiër maakt voortdurend dubbelzinnige opmerkingen en slaakt kreetjes van verrukking, de krijger is een tuff lady maar de absolute aanrader is de barbaar.

ACCENT
De barbaar is zo leuk, dat ik er een apart stukje aan moet wijden. Hij praat namelijk exact als Arnold Schwarzenegger in zijn rol als Conan The Barbarian. Echt geweldig! De barbaar met dit Arnie-accent, heeft meteen de lachers op zijn hand. Opmerkingen als 'Somebody is getting Terminated' of 'I am gonna chop your ugly head off' met die herkenbare Oostenrijkse tongval zijn grappig en blijven je aan het lachen maken. Ook de andere figuren hebben schitterende opmerkingen, maar Arnie de Barbaar is mijn favoriet.

QUEST
Al spelend moet je zoveel mogelijk tegenstanders killen, lavaputten ontwijken, goud verzamelen en wapens, sleutels en magic vinden.
Het spel kent een Dragon Quest, dat duurt 40 levels lang, maar je kunt ook de Random Quest kiezen. Het spel maakt dan zelf steeds levels aan en blijft dat doen. Het is dus nooit uit te spelen. Bovendien kun je je met zijn vieren op één PC helemaal uitleven. Wat wil je nog meer?

POWER TIP
Gebruik je magic scrolls in het midden van je scherm, daarmee dood je de meeste vijanden.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 33 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Monolith
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

8^{7}

Ongelofelijk verslavend, vreselijk lollig en oneindig speelbaar. Iedereen die dit niet leuk vindt, moet met dwangbuis opgenomen worden in een inrichting.
JAN



Tresp

De titel van dit spel had 'Georges Lucas meets Bill Gates' kunnen zijn. Trespasser is het digitale vervolg op de film The Lost World, en zal begin volgend jaar verkrijgbaar zijn voor de PC.



Sta eens stil baklap!



Lunchtijd!



Rappie, apport!



Valt er wat te lachen?

NACHTMERRIE

Het verhaal van Trespasser begint een paar jaar nadat het totaal mis is gegaan in Jurassic Park.
Jurassic Park bevindt zich op een eiland Site B genaamd. Op dit eiland is met behulp van een nieuw genetisch kloonproces een pretpark gecreëerd met levende dinosaurussen, waar de bezoekende toeristen zich aan kunnen vergapen. Het duurde niet lang voordat dit park veranderde in een genetische nachtmerrie en niemand meer op het eiland durfde te komen en de dino's ongestoord achterbleven.
Jarenlang haalde niemand het in z'n hoofd voet te zetten op Site B. Ongelukkiger wijze zal Anne dit wel moeten doen, nadat ze schipbreuk heeft geleden. Met één arm en weinig hoop op overleving gaat ze op pad.

VREDIG?

En hier begint dit first person aktie avontuur, met jou in de rol van Anne. Na te zijn bijgekomen van de ramp en het opnieuw leren van de basisbewegingen als lopen, springen en het gebruiken van één arm, begin je met het verkennen van de 3D omgevingen en zie je dat ze er precies zo uitzien als je van dit Jurassic eiland had verwacht.
Honderden individueel geanimeerde planten, bomen, heuvels, prairies, bossen en meren met levensecht uitziend water creëren een serene natuurlijke omgeving, zonder donkere gangen.
Niet dat er geen indoor-omgevingen zijn want tijdens je overlevingstocht vind je genoeg verlaten kantoren, workshops en andere gebouwen. Het lijkt op het eerste gezicht allemaal vrij vredig, maar je moet niet vergeten waar je bent!

INSTINKTIEF

De mens mag dan wel jarenlang geen stap op dit eiland hebben gezet, de dinosaurussen, die tijdens de genetische nachtmerrie waren gecreëerd, hebben niet stil gezeten en zich behoorlijk voortgeplant, met als gevolg dat je ze overal tegen kan komen.
Elke dino is op schaal getekend en tot leven gebracht met het gebruik van fysiek gemodelleerde skeletten en spieronderzoek om bewegingen zo realistisch mogelijk te maken. Elk beest heeft zijn eigen AI, dat geprogrammeerd is om te reageren zoals dino´s in het echt deden (voor zover men dat weet natuurlijk).
Ze hebben behoefte aan eten, een verlangen naar veiligheid en een angst voor pijn, wat allemaal in jouw voordeel kan werken.
De dieren vertonen geen vooraf bepaald gedrag, ze reageren instinctief op elke situatie. Stuit je op een Triceratops, die lekker aan een plantje staat te sabbelen, wees dan niet bang, hij is een vegetariër, dus geen bedreiging voor jou. Stap je op de tenen van een T-Rex, wees dan op het ergste voorbereid!

POWER TIP

Voor een beetje tempo in de gameplay is een P200 wel het minimum.

IN ÉÉN KLAP DOOD!

Jezelf verdedigen en het overleven in het algemeen gaat een tikkeltje anders dan in de meeste aktie avonturen. Hier zijn geen frag guns, lasers, vlammenwerpers, granaten of missile launchers. Uitgezonderd een paar achtergebleven handwapens, hangt je verdediging meer af van je kennis. Met het gebruik van de bijna volledig interaktieve omgeving moet je zelf wapens maken en de oplossingen voor allerhande problemen uitvogelen.
Word je bijvoorbeeld achterna gezeten door een Raptor en een heuvel opgejaagd met alleen maar een stok in je hand, gebruik die dan om een rotsblok uit de grond los te poeren, zodat ie de heuvel afrolt, het beest platwalst en jij weer even tot rust kan komen. Tenminste tot het moment dat het volgende gevaar zich aandient.
Tenzij het je lukt de manier te vinden om weer heelhuids van het eiland af te komen. Een van die manieren zou het verzamelen van stokken en planten kunnen zijn. Met dit materiaal kun je een boot bouwen en wellicht ontsnappen aan de moordlustige dino´s.
De sleutel tot het succes om te overleven is realiteit. Vergeet wat je in andere games hebt geleerd en ga terug naar de basis: je eigen intelligentie.
Er zijn geen powerups, special skills, combo moves of een wapen inventaris. Tenzij je het in je hand kan houden of onder je riem kan steken, kun je hier helemaal geen objecten meenemen. Ook wordt je leven niet geregistreerd op een metertje, hiervoor in de plaats kan je, als je in een gevecht met een drie keer zo grote dino goed geraakt wordt, in één klap dood zijn.

GEEN AMATEURS

Om het meest realistische 3D-aktie avontuur tot nu toe te creëren, liet het ontwikkelaarsteam van Dreamworks ook op het gebied van geluid niets aan het toeval over.
Ze huurden het Academy Award winnende produktie-huis Sound-Delux in (met films als JFK en Braveheart op hun naam geen ama-

asser

Hé jongens, ik heb een fijn plan. Let's eat someone.



Als ik je een tip mag geven: laat deze gasten met rust!



Zoek je wat?



Incoming Raptor.

teurs op dit gebied) en met het gebruik van nieuwe gametechnologie hebben ze een nog niet eerder gehoorde 3D geluidsatmosfeer gecreëerd. Volgens hen zijn de geluiden voor het eerst in een computerspel 'on-the-fly' gegenereerd, afhankelijk van wat er op dat moment gebeurt (hebben we dit al niet eerder gehoord in andere top titels?). In de definitieve versie van Trespasser zal de stem van Richard Attenborough te horen zijn en Minnie Driver zal verantwoordelijk zijn voor de stem van Anne.

GEDULD

Trespasser zal zo'n beetje elke 3D-kaart supporten en heeft tevens een software versie, die helaas nauwelijks draait op een P200.
Vanwege de aandacht die aan het creëren van een realistische omgeving is geschonken, zou ik dit spel niet eens proberen als je geen high-end computer hebt, uitgerust met een van de nieuwere 3D kaarten.
En om de hardcore shoot'em up fans te waarschuwen; ook al lijkt dit spel heftig, het is een soort van 'zoeken naar de aktie spel' en ik denk niet dat de meeste trigger happy gamers het geduld kunnen opbrengen om de vijftien vierkante kilometers game-omgeving af te speuren naar eventuele vijanden.



En nóg missen.



Ook de kleintjes zijn levensgevaarlijk.



Relaxte jongen.



Hi guys, daar ben ik dan.



Kiekeboe!



Schiet dan kerel!

RAPPORT

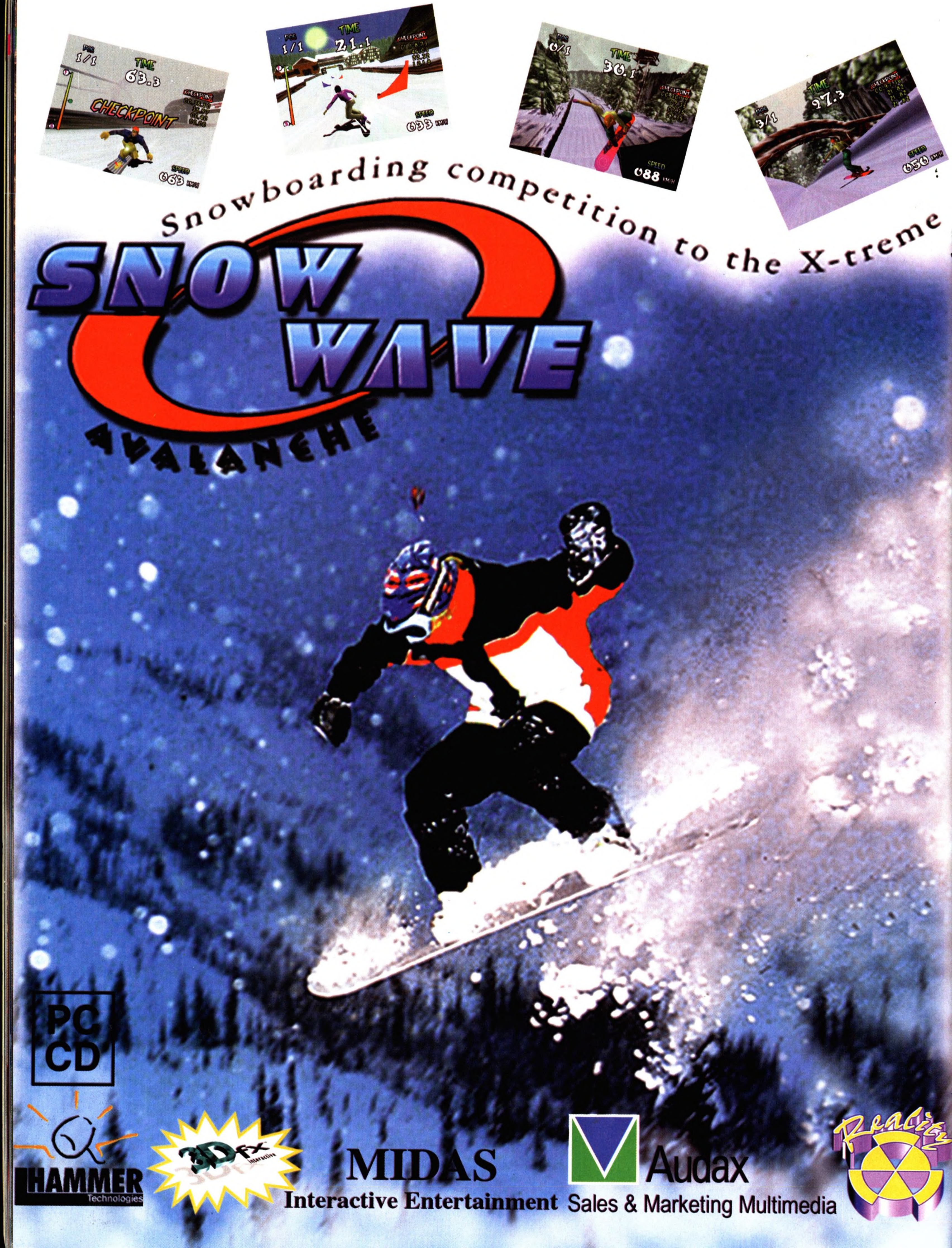
graphics	8^{9}
geluid	8^{7}
originaliteit	9^{3}
speelbaarheid	8^{3}

- ▲ Realistische omgeving
- ▲ Realistische dino's
- ▲ Hersens gebruiken
- ▼ High-end computer aanbevolen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, Windows 95, 32 Mb RAM, 70+ Mb schijfruimte, quad speed CD-speler en 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Dreamworks
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8^{8}

In de paar maanden tot de voltooiing, kan Dreamworks nog mooi de 'bugs' eruit strijken want de demo die ik kreeg, speelde wat langzaam en schokkerig. Of misschien was dit het teken dat mijn P200 z'n langste tijd gehad heeft. Trespasser is een prachtige game voor avontuurlijke gamers die realisme prefereren boven non-stop aktie.
MARK B.


Snowboarding competition to the X-treme
SNOW WAVE
AVALANCHE
PC CD
HAMMER
Technologies
3Dfx
MIDAS
Interactive Entertainment
Audax
Sales & Marketing Multimedia
Reality



Hé jongens, hebben jullie geen lift?



Moet ik nu lachen?



Helemaal in de wolken.

POWER TIP

Demo kan gevonden worden op www.gtgames.com/games/lode/download.html.

Lode Runner 2



Lode Runner is een halve aap.

In het jaar 1983 werd een 2D non-scrolling game gecreëerd met primitieve graphics. De speler navigeerde een piepklein character door een statisch scherm, ladders beklimmend, gravend, goud verzamelend en boze monniken vermijdend. Herinner jij je Lode Runner nog?

GOEIE OUWE TIJD

Net als in de muziekwereld gaan ze ook in de gamewereld behoorlijk retro. Overal worden klassieke spellen achter uit de kast gehaald, afgestoft, uit elkaar gehaald en opnieuw geprogrammeerd om 'nieuwe' games te creëren, met bekende namen, characters en gameplay. Ook GT Interactive doet mee aan deze hype met het klassieke puzzelspel uit de vroege jaren '80: Lode Runner.

VAN OUD NAAR NIEUW

De maker van de originele Lode Runner, Doug Smith, is ook verantwoordelijk voor deze transformatie van oud naar nieuw. Het doel was een nieuw puzzelspel te maken met een mix van de fantastische gameplay van de klassieker en een handjevol up to date verbeteringen, op het gebied van graphics, multiplayer games, optische effecten en meer. Dat alles met het behoud van het simpele concept van het origineel.

OPNIEUW LEREN

De meer dan 75 levels zijn verdeeld over vijf werelden met hun eigen unieke omgeving en thema; Industrial, Jungle, Gear, Mona en Wacky.
De isometrische game-engine geeft bewegingsvrijheid in alle richtingen, wat deze 2D game een 3D gevoel geeft.
De levels zijn gemaakt uit een soort van high-tech Lego blokken, soms een aantal scrolling screens omspannend. De bijgevoegde tutorial level helpt de nieuwe Lode Runner te wennen aan de bewegingen en game features. Hoewel een beetje saai helpt dit niet alleen de nieuwe spelers om het spel te begrijpen, maar ook de ervaren speler om er weer in te laten komen en nieuwe character moves en powerups te leren kennen die nodig zijn om de nieuwe ingewikkelde puzzels in Lode's wereld op te lossen.

MAN OF VROUW?

De nieuwe powerups, die een grote hulp zijn bij het oplossen van de puzzels, omvatten o.a. mijnen, bommen, lasers, blasters, sleutels en deuren. Een interessante 'negentiger jaren draai' is dat het spel de speler het avontuur als mannelijke- of vrouwelijke Runner laat beleven. Behalve tieten en een staartje maakt dit echter niet veel uit, het is meer het idee. Voor de speler die alle 75 levels voltooit en nog meer verlangt, is de makkelijk te gebruiken level-editor bijgevoegd, waarmee bestaande levels uit te breiden of compleet nieuwe te maken zijn. Net als bij veel old school games is Lode Runner 2 erg verslavend. Wat er op het eerste gezicht uitziet als een simpel puzzelspelletje, sleept je al snel mee en voordat je het weet slaat het 'oké, nog één level syndroom' toe.



Alleen op een eiland!



Makkelijk te gebruiken level editor.



Old school Lode Runner.



In Wacky World.

RAPPORT

- graphics 7^7
- geluid 7^2
- originaliteit 7^5
- speelbaarheid 8^8

- ▲ Veel levels
- ▲ Erg verslavend
- ▲ Level-editor
- ▼ Vrij kleine graphics

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, 43 Mb schijfruimte, double speed CD-speler.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

7^8

Lode Runner is een spel dat er simpel uitziet, maar een behoorlijk intense gameplay bevat en voor een grote mate van verslaving kan zorgen. Ik denk dat dit spel veel oudere fans zal vergaren, gezien het zelfs ondanks z'n face-lift nog steeds als een old school game aanvoelt.
MARK B.

Witan Entertainment BV

Nederlandse spellenmakers

***

Bij Witan Entertainment BV leeft één droom: een eigen game. Een demo is inmiddels bijna klaar en vermoedelijk (de reakties op de ECTS waren enthousiast) zal er binnenkort een contract met een grote internationale distributeur worden getekend. We hebben er dan weer een goede Hollandse gamesdeveloper bij. Het wordt nog wel eens wat met ons kikkerlandje.

Micha van der Meer met enkele van zijn medewerkers.



Even voorstellen

Naam:	Micha van Meer
Leeftijd:	27 jaar
Opleiding:	MTS.Elektronica
Functie:	Direkteur
Favoriete Game:	Red Alert

Het Haarlemse Witan kwam, net zoals bijna al die andere Hollandse spellenmakers, voort uit de demo-scene, de PC-scene wel te verstaan. In 1988 verscheen hun eerste demo, Facts of Life.
Directeur Micha van der Meer: "En die sloeg meteen goed aan. Op een grote internationale bijeenkomst in Denemarken, waar al die demo-groepen elkaar ontmoeten, wonnen we er zelfs de eerste prijs mee. We hebben toen besloten de zaken professioneel aan te gaan pakken."
Een complete game maken zat er echter in de beginjaren niet in. Micha: "Daar heb je veel geld en goede contacten voor nodig. We zijn daarom gestart met het produceren van games voor commerciële doeleinden."
Witan maakte onder andere een spel voor Gorden's Gin (waarin je kippen moet afknallen!) en een grote Duitse bank. Micha: "Het gaat hier om korte games, die de klant gratis bij een produkt krijgt. Leuke hebbedingetjes dus."

Het is zeer opvallend dat bijna al deze opdrachten uit Duitsland komen. Micha: "In Duitsland is het leveren van een gratis game bij een produkt een algemeen geaccepteerd verschijnsel. Het Nederlandse bedrijfsleven is wạt dat betreft een stuk truttiger. Daar slaan ze liever zestienduizend lullige plastic balpennen in."

GAME IS TOP SECRET

Micha maakt het als directeur niet zo veel uit of het bedrijf nu kleine games, websites of echte hardcore games maakt.
"Ik vind het gewoon leuk om dingen te verkopen. Bij de vier programmeurs ligt dat echter heel anders. Om hen tevreden te houden, moest er een echte game komen."

En zo geschiedde. Micha wil nog niet vertellen waar de game precies over gaat. "Ik ben momenteel in onderhandeling met een paar grote bedrijven en daardoor wat huiverig om het idee achter de game nu al openbaar te maken, zonder dat er een contract getekend is. Het is niet de eerste keer dat een goed script gejat wordt."
Hoe gaat dat eigenlijk in zijn werk, het binnenhalen van een contract? Volgens Micha begint dit traject vrijwel altijd op de ECTS.
"Daar zijn alle distributeurs aanwezig. Je laat hen de plannen zien, vergezeld van een paar mooie screenshots. Mijn ervaring leert dat alle bedrijven zeggen geïnteresseerd te zijn. Maar tussen iets zeggen en het daadwerkelijk ook menen, ligt een wereld van verschil. Aan mij de taak om dat uit te vinden.
Belangrijk is ook te kijken of de bedrijfscultuur een beetje bij je past. Sommige bedrijven stationeren namelijk een projectmanager in je pand om de boel in de gaten te houden. Als je hier niet tegen kan, moet je dus nooit met zo iemand in zee gaan."
Na die eerste schifting blijft er een aantal serieuze gegadigden over. Micha: "En daar ga je dan met een demo naar toe. Bij een goed aanbod, sluit je een contract ." Pas dan begint het echte werk.

OMA IN DA HOUSE

Witan heeft één wel heel opmerkelijke werknemer: 'Oma'. Micha: "Via de sportschool waar ik train, kwam ik met haar in aanraking. Ondanks haar gevorderde leeftijd, is ze helemaal gek van games. Daarnaast is ze erg slim, heeft een goed gevoel voor taal en weet veel van aardrijkskunde en geschiedenis. Ik heb haar gevraagd om een game voor kinderen te schrijven. De game zal opgebouwd worden rond een lynx, genaamd Lynxy."
Misschien iets voor de PU, Oma recenseert Quake III?





Shots van een tweetal commerciële games van Witan.



nederlandse SPELLEN MAKERS

POWERWEB Update

http://www.powerweb.nl

Virtual Pets

Nadat het eerste irritante, tijdrovende en piepende Tamagotchi ei was uitgebroed, zijn de virtual huisdieren niet meer te stoppen. Deze dieren hoeven echter niet altijd in je zak te leven, het internet zit er vol mee.

EIVRIEND

Virtuele huisdieren zijn nep, verliezen geen haren door het hele huis, verpesten je meubels niet en je hoeft ze niet dagelijks uit te laten.
Ze begonnen als handzaam speelgoed dat je kon voeden, verzorgen en op zien groeien. Je hebt vast wel eens gehoord van een Tamagotchi, een virtual huisdiertje dat leeft in een klein LCD scherm aan een sleutelhanger. Tamago is Japans voor ei en Tomodatchi betekent vriend, dus letterlijk vertaald eivriend.
Heb je de laatste paar jaar op een onbewoond eiland vertoefd en nog nooit van deze eitjes gehoord, dan is er meer informatie te vinden op *http://members.hknet.com/~ada/*, daar vind je ook een demo-dier om te downloaden naar je desktop dat je kunt verzorgen.

TAMMY GOTCHA

Tammy Gotcha is een geanimeerde cartoon vis, die gedownload kan worden van *http://perso.infonie.fr/nairolf/tmy100us.exe*, maar kijk uit, anders dan bij een echte vis heeft dit exemplaar constant verzorging nodig.
Je zal hem moeten voeren, in slaap brengen, muziek draaien, onderwijzen, medische verzorging geven, straffen en z'n omgeving schoon moeten houden.
Er zijn gekleurde meters, die de mate van honger, moeheid, verveling, vuilheid, kennis en vriendschap aangeven zodat je te weten komt wat Tammy nodig heeft. Verwaarloos het beestje niet anders gaat ie dood.

MOPY DE GOUDVIS

Houd je van een wat meer levensechte vis, download dan Mopy van *http://194.131.104.251/mopyfish/index.html.*
Mopy is een screensaver die jouw desktop verandert in een aquarium waar een prachtige goudvis leeft, eet en speelt. De vis ontwikkelt een unieke persoonlijkheid, afhankelijk van hoe jij 'm behandelt.
Als jij Mopy regelmatig voert en met hem speelt, zal je de eigenaar zijn van een vrolijke en gezonde vis die elke morgen blij is jou te zien. Maak je 'm echter kwaad, dan kan ie agressief gedrag vertonen. Verwaarloos je 'm te lang, dan zal ie, net als een echte vis, ziek worden, doodgaan en naar de oppervlakte van het aquarium drijven.
Door het geven van een speciaal soort tonic, moedig je je vis aan om super vriendelijk te worden en gekke trucs uit te halen! Je zal zien dat hij op je reageert (het volgen van de cursor), maar soms wordt ie een beetje moe van het spelen.
Pest je hem of maak je 'm bang, dan zwemt ie sneller de kom door en wordt ie geïrriteerd, agressief of neurotisch.

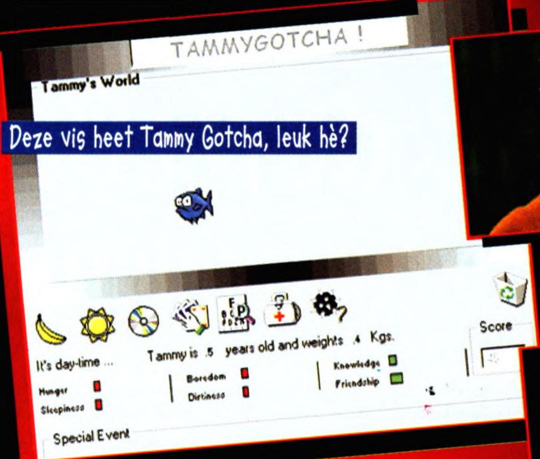
SYLVIE EN KÅ.

Als laatste hebben we Sylvie die, hoewel niet echt een huisdier, op jouw desktop leeft en antwoordt als je tegen haar praat.
Sylvie is een geanimeerde robot die met jou communiceert. Ze is een virtual character met een kunstmatige persoonlijkheid en heeft het vermogen om door Natural Language technologie, een beetje Engels te verstaan en spreken.
Om met Sylvie te praten, typ je simpelweg zinnen in op het toetsenbord en zij praat terug. Het programma vertoont haar geanimeerde hoofd en haar lippen bewegen terwijl ze praat.
Als Sylvie eenmaal is gedownload van *http://www.vperson.com* kan je ook de plug-in Kå downloaden; haar mannelijke (alien) tegenhanger.

MARK B.



Mopy heeft ook zijn eigen site.



Deze vis heet Tammy Gotcha, leuk hè?



Dit is Kå, hij is niet van deze wereld.



Dit is één van Sylvie's vriendinnen.



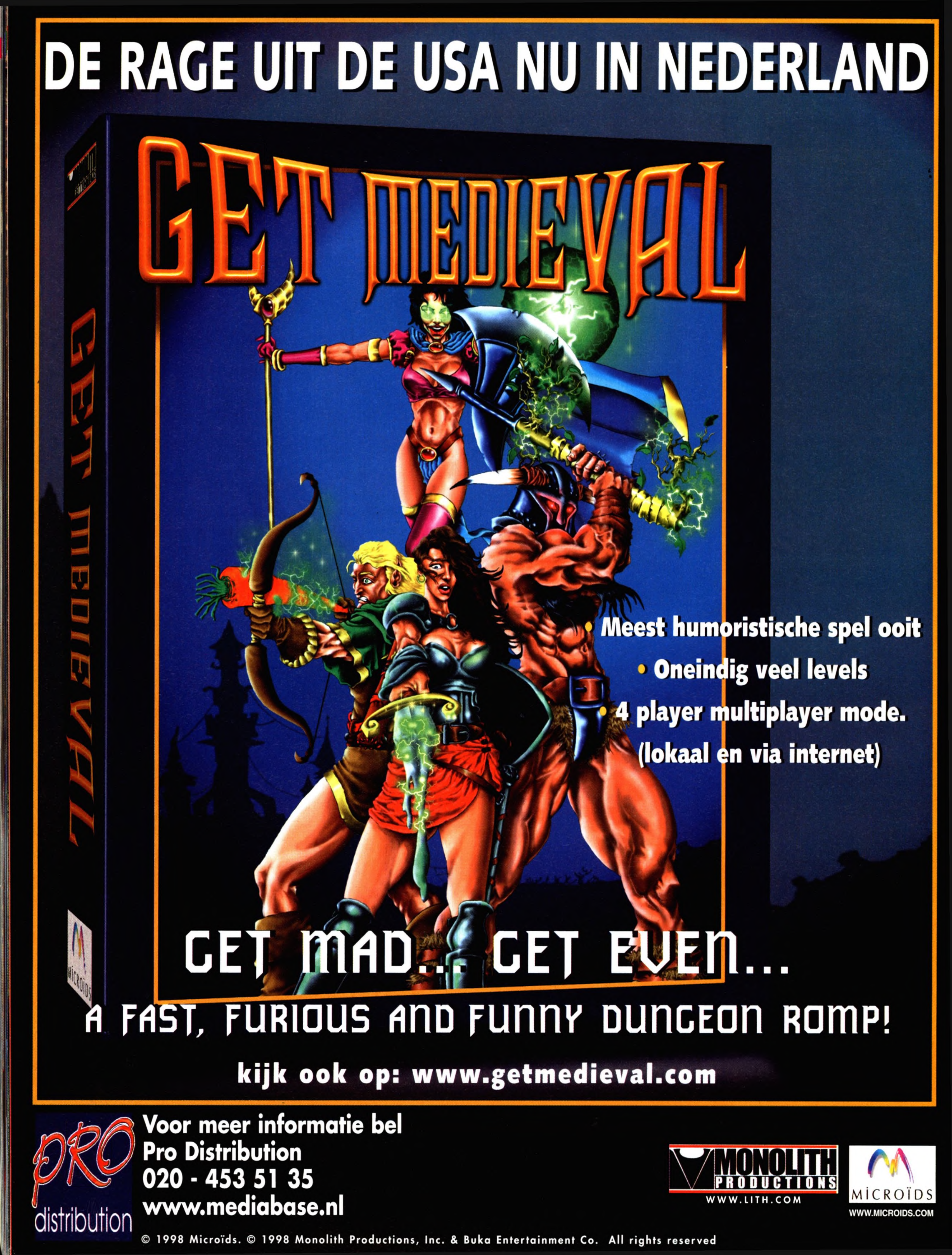
Stop even bij Sylvie's huis en haal 'r op.



Mopy in een lege kom.



's Werelds beroemdste ei.


DE RAGE UIT DE USA NU IN NEDERLAND
GET MEDIEVAL
• Meest humoristische spel ooit
• Oneindig veel levels
• 4 player multiplayer mode.
(lokaal en via internet)
GET MAD... GET EVEN...
A FAST, FURIOUS AND FUNNY DUNGEON ROMP!
kijk ook op: www.getmedieval.com
PRO distribution
Voor meer informatie bel
Pro Distribution
020 - 453 51 35
www.mediabase.nl
MONOLITH PRODUCTIONS
WWW.LITH.COM
MICROÏDS
WWW.MICROIDS.COM
© 1998 Microïds. © 1998 Monolith Productions, Inc. & Buka Entertainment Co. All rights reserved


Aardig achtertuintje.


Ja, daar is het cirkeltje weer.


Waar is mijn bal gebleven?


Ook Laura Davies blaast haar partijtje mee.


Tom Lehman geeft 'm een hens.


Geklootviool in de bunker.

RAPPORT

graphics	9^{0}
geluid	8^{0}
originaliteit	8^{0}
speelbaarheid	7^{5}

▲ Prachtige graphics

▲ Veel toppers

▼ Veel data op CD-ROM

▼ Golfen met cirkeltje

POWER TIP

Als je harde schijf het niet trekt, kun je in de 'Custom installatie-mode' het commentaar en de videobeelden van de golfers weglaten.

Pro 18: World Tour Golf

Psygnosis meldt dat Pro 18: WTG de meest realistische en gedetailleerde golfgame van het moment is. Nou, gedetailleerd is het spel zeker want mijn harde schijf zat na installatie nokkie vol.

GOLF-GEKKEN

Pro 18: WTG is gemaakt door het Londense Intelligent Games Ltd. Bij dat bedrijf werken een aantal zware golfgekken. Toen zij de opdracht kregen om voor Psygnosis een golfgame te maken, spraken ze met elkaar af dat ze het spel pas zouden vrijgeven als alles er uitzag als 'the real thing'. Het weer moest echt invloed op het spel hebben, de vlaggetjes bij de holes moesten wapperen, de lichtval moest de hele dag natuurgetrouw zijn en last but not least, de in het spel aanwezige top-golfers moesten swingen, chippen en putten zoals ze dat in het echt ook doen. Ga er maar aan staan. Om dat laatste te bereiken, nodigde men een aantal top-golfers uit om naar een TV-studio te komen waar hun bewegingen en speelstijl op film werd vastgelegd. Aan de hand van deze films werden vervolgens de 'poppetjes' gerenderd.

PIETEPEUTERIG

Ik vind dat de makers behoorlijk in hun opzet zijn geslaagd. De drie banen uit het spel en de spelers zien er verdomd echt uit. Het is soms net alsof je naar een video zit te kijken. Het nadeel van dit soms pietepeuterige realisme, is dat er ongelofelijk veel data op de twee CD-ROM's staan. Mijn harde schijf kon het allemaal net aan, maar wel pas nadat ik er eerst wat andere programma's vanaf had gehaald. En daar was ik natuurlijk niet zo blij mee. Goed, de beelden, omgeving en spelers zien er dus realistisch uit. Maar hoe zit het met de gameplay? Want daar draait het bij sportsims toch eigenlijk allemaal om. Kun je een beetje lekker een balletje slaan.

HET CIRKELTJE

Zoals ik al vreesde, moest ik wederom met behulp van het beruchte drie-kwart cirkeltje gaan golven. Bah! Hoe soepel het cirkeltje bij deze game ook werkte, het blijft op deze manier toch meer een reactie-spelletje. Hoe sneller je kunt reageren, hoe nauwkeuriger je de bal slaat. En het gaat er nu juist om dat je de bal hard en nauwkeurig slaat. En dat eerste aspekt vind ik in dat cirkeltje niet terug.
Gelukkig kende de gameplay een aantal andere (soms nieuwe) onderdelen, die het golfen met het cirkeltje iets veraangenaamden. Zo kun je bijvoorbeeld in een klein pop-up menuutje zien hoe je voeten bij het slaan staan. En aangezien dat belangrijk is, noem ik dit een aanwinst.
Je kunt in P18 in je eentje over de drie banen draven, de 'strijdclub' tegen een aantal pro's opnemen of via het modem of een linkkabel tegen je vrienden spelen. Tijdens het golfen word je voortdurend begeleid door commentaar van een aantal Engelstalige golfexperts. Dat kan leuk zijn, maar mij ging het na een tijdje vervelen.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Intelligent Games/Psygnosis
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

8^{1}

Pro 18: WTG verdient een groot compliment voor de beelden. De gameplay verloopt ook soepel, alhoewel ik het golfen met een cirkeltje nog steeds nep vind. Maak voor het installeren van P18 wel even eerst je harde schijf leeg, want dit spel zuipt ruimte.
J.J.


MET EEN KLIK OP DE MUIS
DE COOLSTE GAMES BIJ JE THUIS
DE NIEUWE INTERNET-SHOP VAN BART SMIT
KLIK Eindelijk een site waar je simpel en snel alles over de beste games tevoorschijn klikt.
KLIK Uitgebreide keuze uit diverse hardware, games en accessoires
KLIK Elke dag nieuwe games up-date
KLIK Afbeeldingen, omschrijvingen en prijzen
KLIK Bestellingen binnen 5 dagen in huis
KLIK BART SMIT IS OOK OP INTERNET VOORDELIGER!
KLIK Bart Smit-spel met maandelijkse kans op een kadobon van 100,-
Kijken
Sony PlayStation
Gameboy
Super NES
Nintendo 64
PC CD-ROM
E-mail
Bestellingen
Spelen
Spelletje
Links
Kopen
Ik ben op zoek naar:
www.bartsmit.nl
Oók op Het Net


Hier zat het game boekje van Bart Smit
Geen nood. In de Bart Smit winkel
hebben we nog genoeg.
VIPER GTS R
Alle games in de internet-shop en
het gameboekje vind je natuurlijk
ook in de Bart Smit winkels
bart smit
ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN


door Yoen
DREHOVA SPRAK:
Het waargebeurde verhaal over de geboorte van KRISTUS
Tja... Het begon allemaal met de brave timmerman Mental Jozef en z'n vrouw, de Heilige maagd Nancy
IK GEEF EEN BOEK!
IK EEN ZAK!
EH... IK DOE WEL MEE MET JOU!...
MIAUW!
De drie wijzen uit het Wilde Westen
JO JOZEF IK DENK DAT IK ZWANGER BEN
WAÄÄÄÄT?! VAN WIE?!
VAN M'N BABY NATUURLIJK DOMMIE!!
MAAR... MAAR...
GEEN GEMAAR JOZEF MOEDERS WETEN ZOIETS
MAAR WE HEBBEN NOG NOOIT...EH...
WAT BEDOEL JE? VAN DATTUM
WIE IS DAN DE PAPA?
MOEDER NATUUR IS DE PAPA.
HET IS EEN WONDER... JE ZOU BIJNA IN GOD GAAN GELOVEN...
JA!! JA!! JAAH!
Rudolph, de rednosed reendier
Ruben doet op feesten en partijen beroemdheden na, zoals Adolphe, de rednosed Führer.
Schwäschwa schtumph! Braschtasch Schwästrasch!
(Nancy's geheime liefde: de heilige peen!! Wat 'n schijnheil die heilige maagd Nancy!)
IK BEN SANTA'S LIEVELING!
NEEN! IKKE!!
OP-TIEFEN!
Rudolph & Ruben vechten voor Santa's liefde!
Hij windt uiteindelijk. Hij wordt zo'n beroemde reendier dat ie op een sticker komt.
REENDIER BRAND
WEET JE WEL DAT ALS JE ALLEEN MAAR GROENTE EET DAT JE DAAR HEEL ERG VEGETARISCH VAN KAN WORDEN?
HM?
NOU?
PLOTSELING:
9 maanden later kwam 't duveltje uit 't spreekwoordelijke doosje. Ongelofelijke Thomas zag het levenslicht en ze noemden hem KRISTUS
Met 'n grote K (van kak)


SinterSkeet en zijn volledige staf bestaande uit Mortal Piet waren ook van de partij op kraamvisite. Santa Claus kwam helemaal uit Heinde en Santa Barbara uit Verre om de pasgeborene te bekijken in de Heilige Tobbe gevuld met Heilige water uit Holysloot.
Woo
KUT! DIE KABOUTER GEEFT OOK AL EEN BOEK!
IK ZIE 'N PIEMEL, BAAS
LEUKE BAARD! NIEUW?
LEUKE TITS! NIEUW?
NEEN, VANDE SINT GEHAD...
AANSCHOUW DIT GODDELIJKE LIJF.
Mental Jozef was ook kwaadste niet en gaf een grootse Birthday B.B.Q met koshere Spareribs van Kwekkeboom en Champony voor alle P.U. apostelen
CLIC!
LEKKERE HUTSPOT JOZEF!
EN TOCH SNAP IK'T NIET...
DRE... JA NIX... LUL!
HEY!! HA HA HA
HI HI HI
HUH?
HÈ HÈ HÈ
MAG IK AAN DE BORST MAM ??
HEEFT IEMAN WILLIE DE LIEF WORTE GEZIE
En zo werd een van de populairste religies geboren. Kristus' biografie ging als een warm broodje over de toonbank en zijn erfgenamen hebben recentelijk de filmrechten verkocht aan Michael Jackson die het verfilmt met 'mzelf als K.
MIAUW!
MAD ZUIPEN
FIN!
EINDE

Myth II
SOULBLIGHTER


Boogschutters vechten onhandig van dichtbij.


Een welgemikte granaat doet wonderen.

Het eerste deel van Myth werd in de pers jubelend ontvangen. Terecht, want dit real time strategy spel was verfrissend, vreselijk leuk en erg bloederig. Geldt dat ook voor deel 2?

SOULBLIGHTER
Myth was naar mijn mening een geweldige game. Natuurlijk vielen er wat kleine minpuntjes te noteren, maar echt veel was er op het spel niet aan te merken. Met name het element dat je als speler een aantal units toegewezen kreeg en niet voortdurend units hoefde 'aan te maken' gaf het spel voor een strategy game een aardige draai. Net zoals het gegeven dat je je niet druk hoefde te maken over resources. In Myth ging het puur om de bloody battle.
In Myth 2 is het niet anders. Het verhaal gaat als volgt.
Soulblighter is een van de weinige overlevende Fallen Lords en heeft een magisch artefact ontdekt met enorme duistere krachten. Hiermee kan sneaky Soulblighter opnieuw een 'army of undead' samenstellen en wil hij zijn ultieme plan uitvoeren; de totale vernietiging van alle levende wezens. Het is weer gezellig als vanouds.
Natuurlijk laat de mensheid dit niet op zich zitten en is het tijd om de zwaarden, bijlen en handbogen weer op te pakken. Dat wordt weer hakken en zagen.

UITERLIJK
Het eerste dat opvalt is dat Myth 2 zich kwa uiterlijk nauwelijks onderscheidt van z'n voorganger.
De graphics zijn weliswaar verfijnder, de maps groter, de speelomgevingen uitgebreider en afwisselender, maar met een slaapdronken kop achter de monitor ziet het er eigenlijk gewoon uit als Myth 1.
Wrijf je echter de slaap uit je ogen, dan zie je kleine maar belangrijke verschillen.
De units zijn nog steeds sprites maar ze hebben meer en realistischere animaties.
Nieuwe graphics zorgen voor bewegende molens, poorten die open en dicht kunnen (erg handig als het gevecht te heet wordt), bewegende ophaalbruggen, enorme kastelen met kantelen en binnenpleinen waar de gevechten kunnen plaatsvinden en zelfs een compleet 3D gemodelleerd schip waarop gevochten wordt.
Geanimeerd vuur, lichteffecten en fraaie magic spells zorgen voor meer kleur en levendigheid. Incidentele beesten als koeien en kippen lopen ook rond en ja, ook die kun je opblazen, roosteren of uit elkaar laten spatten. Har, har.
Sowieso kun je meer schade veroorzaken: bomen, bruggen, huizen; alles kan beschadigd en opgeblazen worden. Ook nieuw zijn indoor omgevingen zoals een bibliotheek en sommige kastelen.

UNITS
De units zijn ook verbeterd. Schoten je boogschutters in deel 1 regelmatig pijlen op eigen manschappen en smeet een dwerg zonder pardon een

POWER TIP

Sommige ophaalbruggen zijn gesloten. Via stealth spell (onzichtbaar) kun je een dwerg naar binnen sneaken en via een bom het ophaalmechanisme onklaar maken. De brug valt naar beneden en je mannen kunnen het kasteel bestormen.


Schuitje varen, theetje drinken, hakken we naar de overkant.


Het bloed vloeit weer in overvloed, ook op de eens zo maagdelijk witte sneeuw.


Wil iemand even de marshmellows doorgeven?


Tijd voor een beetje magie.


Hè jongens, doe toch niet zo onaardig tegen elkaar.


Bovenop een heuvel sta je aardig safe.


Zat ik net rustig te lezen.


Blaas de brug op, en je bent van alle ellende af.



granaat in een groepje vechtende soldaten van jouw kant; in Myth 2 kijken beide typen units beter uit hun doppen.

Buiten de oude bekende units, zijn er ook verschillende nieuwe. Warlocks (die twee verschillende spells hebben), Mauls (een soort opgepomte varkens, getooid in gespijkerde harnassen), Stygian Knights (Ridders met een magisch harnas) en Heron Guards (vreselijk sterke elite krijgers).

Naast je strijd met de undead moet je het ook opnemen tegen rivaliserende ridders die ook boogschutters en dwergen in hun regimenten hebben.

INTERFACE

De belangrijkste verbetering is de interface. Deze is veel meer muis-gestuurd. Formaties hoeven niet langer met shortcuts gevormd te worden, maar kunnen nu simpel uit een balk onder aan het scherm gekozen worden. Via de pijltjes stuur je je formatie waar je 'm hebben wilt en via de muis verander je al lopende. Erg makkelijk in het heetst van de strijd om de vijand voortdurend te verassen.

Ook het roteren van de map en in- en uitzoomen gaat met de muis. Er is nu eveneens een spell-balk voor spellcasters toegevoegd, verder kunnen waypoints worden gezet en zullen de units de kortste weg naar hun doel zoeken.

Door deze verbeteringen is Myth 2 gebruiksvriendelijker dan voorheen en blijven de diverse gevechten veel overzichtelijker.

POWER TIP

(Een gevecht in open veld)
Begin: boogschutters voor, ridders achter. Komt de vijand tot ongeveer 15 à 20 stappen van je vandaan draai dan je formatie om: boogschutters achter, ridders voor.


Ook zonder 3D-kaart ziet het er nog aardig bloederig uit.


Daar bij die molen, heb jij mijn hart gestolen.

RAPPORT

graphics 9^{3}

geluid 8^{5}

originaliteit 7^{6}

speelbaarheid 9^{6}

+ Meer en afwisselende speelomgevingen
+ Bloed, botten, vuur en vernielen
+ Interface
− Meer nieuwe units graag

PC CD-ROM
Prijs: ƒ N.N.B Bfr.ca. N.N.B
Systeemeisen: Pentium 120, 16 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95/98.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: Emtec Benelux
Tel:026-3717712

8^{8}

De verbeterde en afwisselendere graphics, de nieuwe units en speelomgevingen maar met name de gebruiksvriendelijke interface maken dat Myth 2 sterk uit de hoek komt. Het is natuurlijk niet allemaal bijster origineel, maar waarom een spel radicaal omgooien, wanneer het origineel baanbrekend en geweldig was? Wat mij betreft is Myth 2 gewoon een topper van formaat en dat is geen mythe.

JAN

review

The Fifth Element

Eerst was er de film, toen de PSX versie en nu kunnen ook PC-spelers genieten van de Fifth Element.

HIGH FIVE

De Fifth Element is een spel dat speelt als Tomb Raider en gebaseerd is op de gelijknamige film van Luc Besson. Heb je de afgelopen tijd onder een rots geleefd of Skate zijn preview niet gelezen dan volgt hier in het kort het verhaal.
Eens in de 5000 jaar opent zich een poort naar een ander heelal. Daar bevindt zich het vijfde element dat ongekende krachten heeft en als dat in de verkeerde handen valt, maak dan je borst maar nat.
Dit moet jij natuurlijk voorkomen, en dat doe je in vijftien uitgebreide, exotische, futuristische levels, daarbij lastig gevallen door een heel leger alien tuig.

TWEE HELDEN

Leuk is dat je twee verschillende helden speelt. Leloo is een sportieve, lenige dame (ontworpen door de wetenschap) die in twee zeer schaars geklede setjes rondloopt (no problemos) en bovendien trappen kan verkopen, waar je Mortal Kombat tegen zegt. Korben is een sterke dude die graag een gun, rocketlauncher, vlammenwerper en granaten ter hand neemt. De beide helden bewegen erg goed. Ze kunnen rennen, bukken, springen, sluipen en klimmen. Leloo kan een aantal flinke spektaculaire trappen uitdelen, terwijl mijn favoriete move voor Korben de duck-shoot move is, hij duikt dan laag naar voren en vuurt tegelijk een aantal schoten af.

ADRENALINE

The Fifth Element is meer dan alleen maar rennen en schieten. Sowieso is het spel best pittig en ben je voortdurend aan het duiken, schieten, verbergen en omlopen.
Daarnaast moet je ook puzzels oplossen (vinden van geheime doorgangen), hendels omzetten en meer van die grappen. Het spel kenmerkt zich bovendien door een hoog platform gehalte. Veel springen, grote ventilatoren ontwijken, glas dat breekt en vloeren die wegklappen.
Deze adrenaline verhogende aktie wordt schitterend met elkaar verbonden door haarscherpe filmpjes uit de originele film.


De duck-shoot move.


Let's toast him!


Ben ik in beeld?


Schop die schoft!


Jippie, de afwas is gedaan!


Joehoe jongens, kijk eens naar boven!


Kruip door, sluip door.


Taxiiiii!

RAPPORT

graphics	8^7
geluid	8^4
originaliteit	8^6
speelbaarheid	8^7

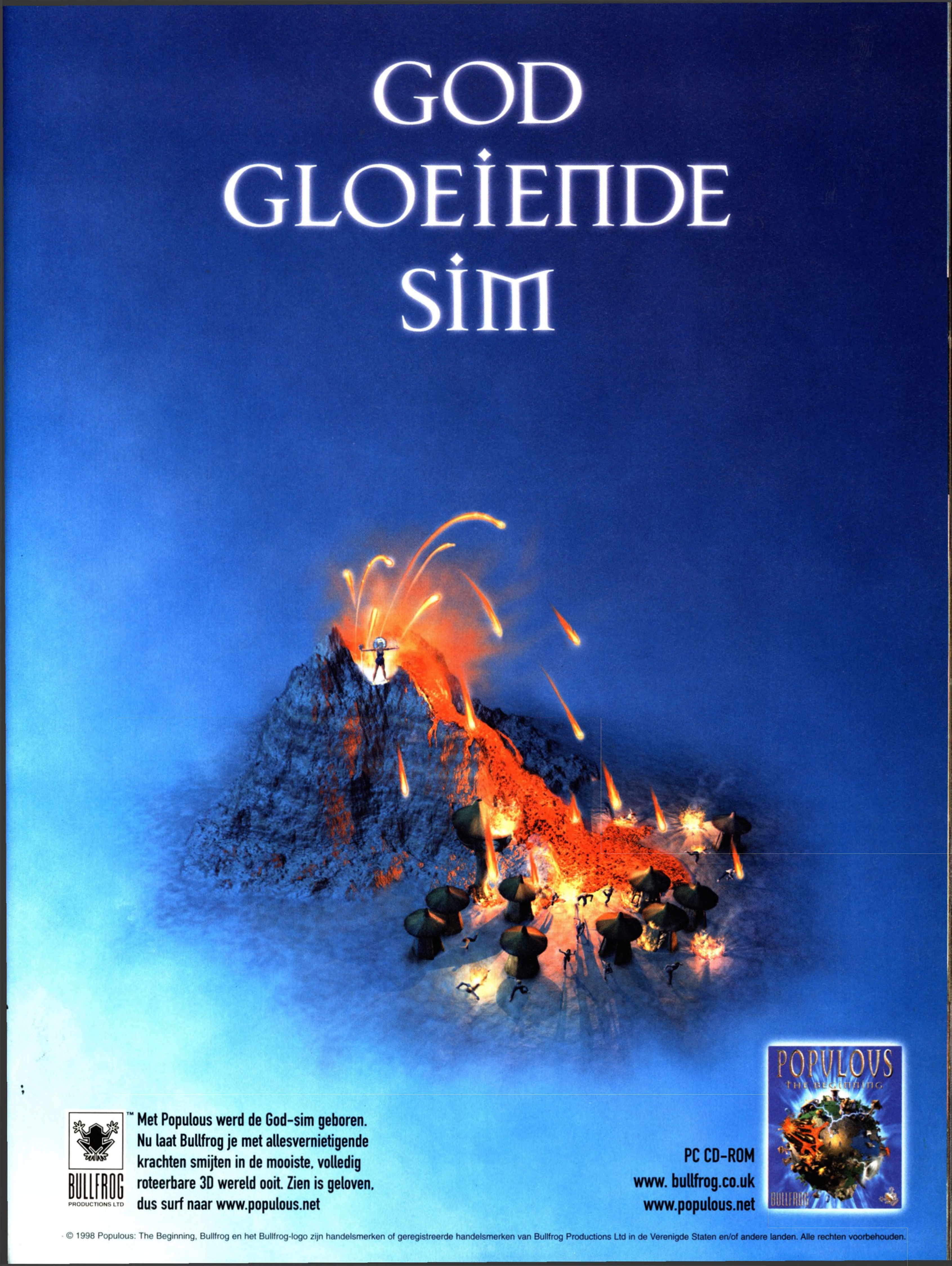
- ▲ Twee verschillende helden
- ▲ Sfeer van de film
- ▲ Shoot'em up & beat'em up
- ▼ Save optie zuigt

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 32 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Kalisto
Distributeur: Ubi Soft
Tel: 035-5288807

8^6

Een zeer fraaie, afwisselende aktie-adventure die met name door de haarscherpe filmbeelden, een echt verhaal is. Dit spel doet voor de verandering eens een keer eer aan de film en is geen slap aftreksel. Als je van de film hebt genoten, moet je dit spel zeker checken.
JAN

POWER TIP
Je begint als Korben Dallas. Meteen op het dak ligt een First Aid Kit.


GOD
GLOEIENDE
SIM
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
™ Met Populous werd de God-sim geboren.
Nu laat Bullfrog je met allesvernietigende
krachten smijten in de mooiste, volledig
roteerbare 3D wereld ooit. Zien is geloven,
dus surf naar www.populous.net
PC CD-ROM
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net
POPULOUS
THE BEGINNING
BULLFROG
© 1998 Populous: The Beginning, Bullfrog en het Bullfrog-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Bullfrog Productions Ltd in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden.



MAGISCH!
THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME™
MET BONZEND HART SLUIP JE VOORBIJ DE WACHTERS, OP ZOEK NAAR EEN GEHEIME INGANG. OP WEG NAAR EEN PRINSES... ZELDA. STORT JE IN EEN IMMENS AVONTUUR. HEF HET ZWAARD TEGEN DE DUISTERE MACHT VAN GANONDORF. DOORGROND DE MYSTERIËN VAN GRIMMIGE OORDEN, WONDERSCHONE DORPEN EN VERSCHILLENDE TIJDPERKEN. LAAT JE BETOVEREN...
Nintendo®
NINTENDO 64
FEEL EVERYTHING

Urban Assault

Na vier jaar is Terratool's klaar met hun 3D strategie/combatsim. In de afgelopen jaren is er veel veranderd. Hebben de ontwikkelingen Urban Assault tot een achterhaalde game gemaakt?



In het heetst van de strijd.



Volgens mij heb ik iets geraakt!



Geloof 't of niet, maar dit is de uitgang.



Op zoek naar slachtoffers.



Fire in the sky!



En het brandt, brandt, brandt...



Troepen onderweg.



Wil iemand eindelijk eens het licht aandoen?

ACHTER HET GORDIJN

Terratool's is een gamesdevelloper die zich bevindt in het voormalige Oost-Duitsland. Dit is terug te zien aan de graphics van Urban Assault die gemaakt lijken op eeuwenoude PC's.
Gelukkig was Microsoft daar om het hele zootje over te nemen en schreef, zo heb ik gehoord, het verhaal nadat het grootste deel van het spel al was voltooid. Misschien is dit een verklaring voor de wat flauwe storyline.

HET LOT VAN EEN SPELER

Urban Assault vindt plaats na, wat wordt betiteld als de 'Big Mistake', een gigantische ecologische ramp, waardoor bijna al het leven op aarde is uitgeroeid. De mensheid moet nu vechten om de weinige energiebronnen en strijden tegen buitenaardse indringers die een enorm wapen hebben geïnstalleerd, dat langzaam alle energie aan de planeet onttrekt.
Jij neemt de rol op je van een legercommandant die zijn troepen naar de overwinning op de buitenaardse dreiging moet leiden. Gekozen vanwege je bekwaamheid in videogames, word je in een hoofdkwartier geplugd, van waaruit jij de strijd leidt.

VIJFTIEN VOERTUIGEN

Je geeft leiding aan een groeiende vloot van voertuigen en vliegtuigen, in een poging om vijf verschillende troepenmachten te verslaan.
Het enige redmiddel is energie, die je verkrijgt door het veroveren en strategisch onderhouden van energiefabrieken. Met elke overwinning vergaar je meer technologie. Beginnend met alleen een vloot van tanks, krijg je al snel (als het goed gaat) controle over veel snellere en krachtigere voertuigen.
Met in totaal vijftien voertuigen, inclusief bombers, helikopters, jeeps en jets, wordt het voeren van een overzichtelijke strategie een beetje moeilijk, maar de gebruiksvriendelijke game-interface biedt een helpende hand.

IK WIL NU RIJDEN!

De interface is een van de makkelijkste en toegankelijkste die ik tot nu toe ben tegengekomen. Er zijn kleine icon-series om het scherm heen geplaatst om jou van informatie te voorzien over je energielevel en het mogelijk te maken toegang te krijgen tot je units.

Ook het bevelen van je units is eenvoudig gemaakt met de hulp van een transparante kaart, waarop units gegroepeerd en naar verschillende gebieden in nood gestuurd kunnen worden. Zie je een unit die onmiddellijk assistentie nodig heeft, dan duik je in elk gewenst voertuig voor een 1st person perspectief en direkte controle. Eenmaal controle hebbend over een voertuig in een unit, gaat de prestatie en power van de gehele unit omhoog.

TOCH WEL LEUK

Het leren spelen gaat vrij eenvoudig met de drie trainingsmissies die in z'n geheel afgewerkt moeten worden voordat je toegang krijgt tot de rest van de veertig levels. Levels kunnen per twee tegelijk gekozen worden en moeten voltooid worden voor er meer geboden wordt.

De omgevingen variëren van woestijn tot binnenstad, alleen zag alles er wat donker uit en leek 't allemaal behoorlijk op elkaar. De graphics zijn Direct 3D geaccelereerd maar aangezien ze op een systeem uit de steentijd zijn gemaakt, zien ze er een beetje korrelig uit en de special effects zijn ook niet echt bijzonder.
Ondanks dat de graphics niet fantastisch zijn, zal het feit dat de interface zo makkelijk is om te gebruiken en je heel snel controle kan krijgen over veel verschillende voertuigen, ervoor zorgen dat dit spel wel een paar fans vergaart.

POWER TIP

Het uitschakelen van 16 bit textures in het optie-menu, verbetert de graphics aanzienlijk.

RAPPORT

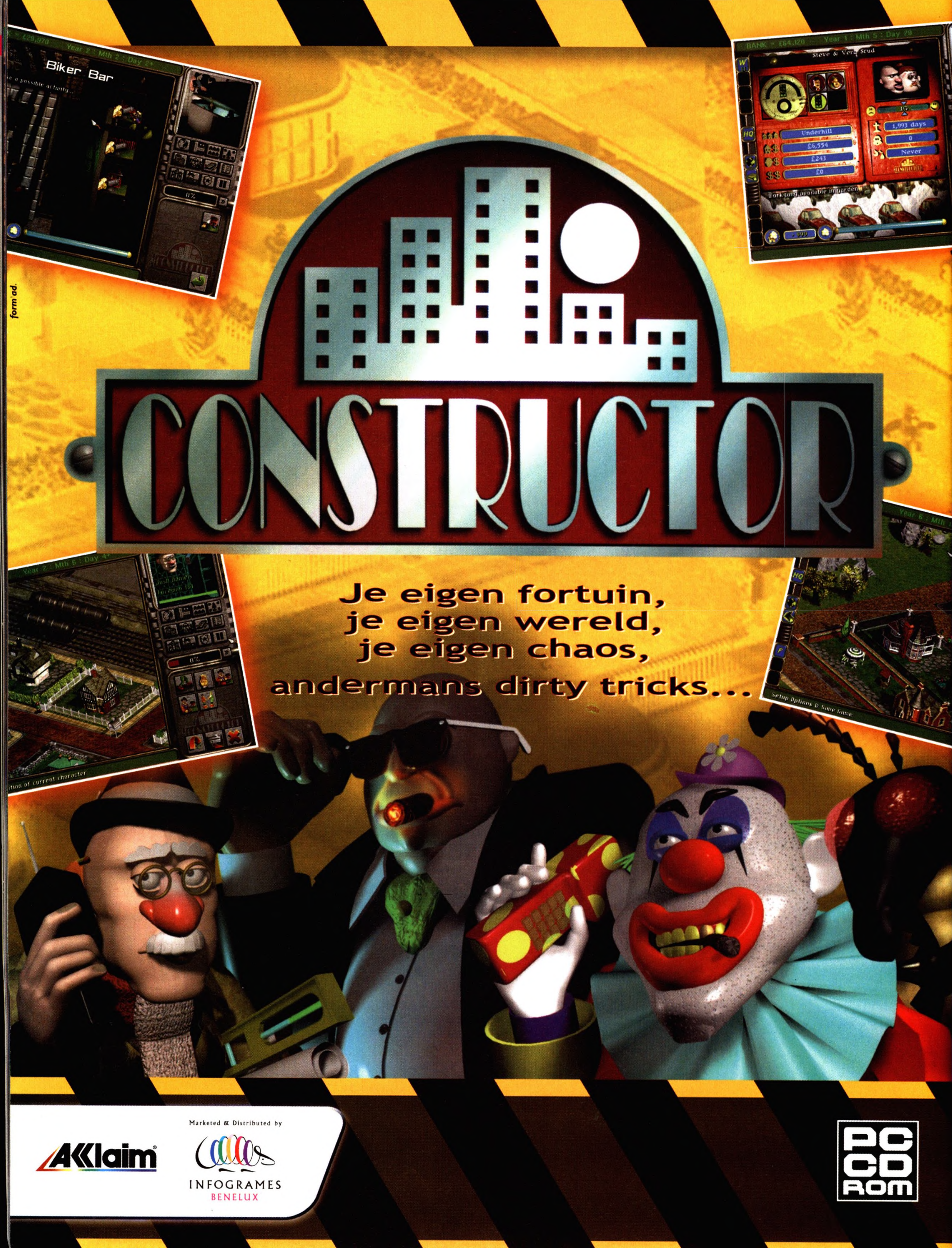
graphics	6^0
geluid	8^2
originaliteit	6^9
speelbaarheid	8^5

- ▲ Controle over 15 voertuigen
- ▲ Makkelijke interface
- ▲ Veel levels
- ▼ Levels lijken op elkaar

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 000,00 Bfr.ca. 0000
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 16 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, 4x CD-ROM en 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

7^4

Als dit spel drie jaar geleden uit was gekomen, was het een hit geweest. Maar nu is het moeilijk om dat gevoel van 'dit ken ik al', weg te drukken. Het is geen slecht spel, het moet 't alleen opnemen tegen een flink aantal echte toppers en dan komt 't toch wat verouderd over.
MARK B.



CONSTRUCTOR
Je eigen fortuin,
je eigen wereld,
je eigen chaos,
andermans dirty tricks...
Biker Bar
Marketed & Distributed by
Acclaim
INFOGRAMES
BENELUX
PC
CD
ROM
form ad.



Pocket Fighter

Capcom, de makers van Street Fighter, introduceren hun nieuwste SF-variant: Pocket Fighter. Een grappig vechtspel waarin onze helden Ryu en Ken kleine schattige mannekes zijn.



PITBULL TAMAGOTCHI

Overal hoorde ik 't gonzen over Pocket Fighter. "Een hit in Japan", riep Skate toen ik hem 's middags tegenkwam. "Een gigantische hype", wist Dre het nog mooier te vertellen, "het is een nieuw soort Tamagotchi."

Ik fronste mijn wenkbrauwen; Een nieuw soort wat? "Tamagotchi!", blèrde Dre nogmaals. "Welkom in de jaren negentig pappie. Dat zijn die digitale pets. Jeweetoch?". "Oh, oké.".

"Kijk deze Tamagotchi is een soort digitale pitbull. Als je dan een vriendje hebt die er ook een heeft, kun je tegen elkaar vechten." "Mooi verhaal Dréski, maar wat heeft dat dan met een computergame te maken?" "Ik ben nu druk aan het werk", blafte Dre, "ik heb geen tijd voor deze onzin."

Dre liet mij temidden van al deze onbeantwoorde vragen achter en ging weer aan de slag. Ik besloot het PU kantoor aan te doen in de hoop mijn quest naar de Pocket Fighter te kunnen voltooien.

Als ik dan eindelijk het spel in mijn bezit heb en het met van de zenuwen bezwete handjes in de PlayStation prop, blijkt Pocket Fighter gewoon de Kids variant van Street Fighter te zijn. Ryu en zijn kornuiten zijn schattige poppetjes die elkaar op een grappige manier kapot maken.

TRAPPENDE EZELS

Een extra element bij Pocket Fighter is de mogelijkheid om de special moves op te boosten. Gedurende het gevecht verschijnen rode, blauwe en gele kristallen die ervoor zorgen dat bepaalde moves nog veel heftiger worden. Soms vallen er ook hamburgers en stukken taart uit de lucht waarmee je je energielevel kunt aanvullen. Wanneer je een flink aantal kristallen verzameld hebt, worden de special moves, die hier sowieso al vrij dwaas zijn, een absoluut gekkenhuis.

De characters maken een serie meer grappige dan wrede moves waarbij regelmatig van kostuum en gedaante wordt gewisseld. Bazooka's, heftig trappende ezels, elektrocuterende donderwolkjes; je kan het zo gek niet bedenken of het raast over je beeldscherm.

Ondanks al deze grappige features plaats ik toch een kanttekening bij deze zogenaamde nieuwste sensatie. Hoe vaak is Capcom nog van plan om Street Fighter in een nieuw jasje te steken? Zijn hun pockets nog niet goed genoeg gevuld dankzij de straatvechters? Het moet zo langzamerhand toch wel eens stoppen want anders is er binnenkort echt geen pocket meer aan.

POWER TIP

Onderaan de beeldschermen verschijnen regelmatig instructies voor extreme special moves.

RAPPORT

graphics	8.0
geluid	7.4
originaliteit	8.3
speelbaarheid	8.0

- ▲ Grappige special moves
- ▲ Powerups
- ▼ Gaat snel vervelen
- ▼ Kids stuff

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

7.9

Pocket Fighter is even leuk. Het is weer eens wat anders dan het hightech sadisme van Mortal Kombat 4 en Bio Freaks. De special moves zijn hilarisch en het bij elkaar scharrelen van kristallen heeft ook wel een bepaalde charme. Maar na een paar potjes smacht je toch wel weer naar een echt vechtspel.

KEES
















Chun Li veroorzaakt een mini-kernexplosie.


Zelfs twaalf trappen op z'n knieschijf kunnen de Juggernaut niet stoppen.


Ik heb je gewaarschuwd; wie zeurt krijgt een beurt.


Dhalsim heeft per ongeluk zijn vriendje Zangief in de fik gestoken.


Rogue probeert Sabretooth af te richten.


Sorry, maar van achteren leek je echt op een pisbak.

X-Men V.S. Street Fighter

RAPPORT

- graphics 7^{4}
- geluid 7^{8}
- originaliteit 8^{0}
- speelbaarheid 8^{7}

- ▲ De moves zijn heftig
- ▲ Fighters uit verschillende games
- ▼ Street Fighter komt mijn neus uit
- ▼ 2D is geen goed idee

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,95 Bfc.ca. 2550
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

8^{0}

X-Men V.S. Street Fighter is geen voltreffer maar ook zeker geen losse flodder. Het is een leuke afwisseling om met fighters uit verschillende 'kampen' te strijden. De gedateerde graphics nemen we dan maar voor lief.

KEES

1+1=2 moet het briljante idee geweest zijn van de top-dog bij Capcom die verantwoordelijk is voor dit spel. Het schorriemorrie van de X-Men neemt het op tegen de inmiddels bejaarde Streetfighters. Het resultaat verdient geen nobelprijs maar mag er zeker zijn.

DIGITALE RECYCLING

Ik zal maar niet opnieuw gaan mopperen over het feit dat de Streetfighters nu echt met pensioen gestuurd moeten worden. Het is bekend dat ik dit kringloop gedoe niet zie zitten maar blijkbaar zijn er nog steeds genoeg mensen die deze digitale recycling de moeite van het aanschaffen waard vinden. Anders zou men bij Capcom Ryu en aanhang al jaren geleden de laan uitgestuurd hebben, toch?
Dus even de persoonlijk mening aan de kant en de journalistieke objektiviteit uit de kast. Trouwens over kasten gesproken, X-Men V.S. Street Fighter staat al geruime tijd in de arcade. Ik heb er zelfs op een blauwe maandag wel eens wat geld ingegooid en ik moet zeggen; best wel een geinig spel, hoewel er kwa characters natuurlijk weinig nieuws onder de zon is.

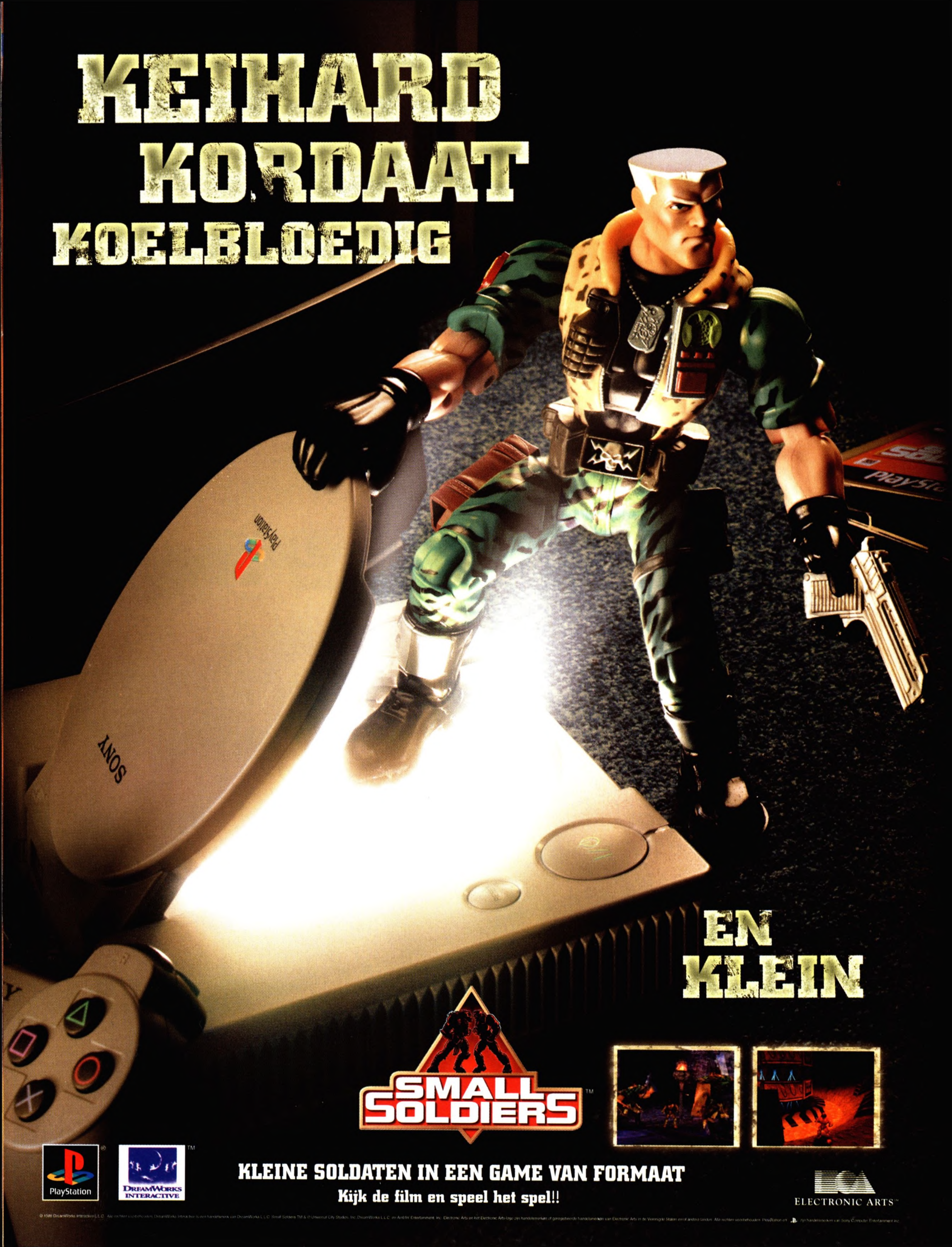
BOMBASTISCH GEWELD

Alle coryfeeën uit de Street Fighter- en X Men-stal maken hun opwachting en hebben hun gebruikelijke moves meegebracht. Als kleine bonus hebben de makers alle special moves voorzien van een beetje extra impact. De vuurballen van Ryu zijn nog nooit zo groot geweest.
In de Arcade mode kan je nog wel wat nieuwe gezichten tegenkomen. Niet zo zeer verborgen characters maar jofele eindbazen die vooral voor veel bombastisch geweld zorgen.
De battles tussen de characters uit de verschillende teams gaan redelijk gelijk op. De vechtstijl van de X-Men is alleen iets meer afhankelijk van special moves. De combinatie leidt in elk geval tot leuke knokpartijen waarin x-ray eye stralen en vuurballen konstant elkaars pad kruisen.
Wat ik jammer vind is dat het zich allemaal weer afspeelt in een, toch wat gedateerde, twee dimensionale setting. Maar goed we zijn inmiddels niet anders meer gewend bij deze Street Fighter conversies. Waarschijnlijk zou Ken duizelig worden als er in een 3D omgeving gevochten zou moeten worden.

CLASH OF TITANS

Waar ik absoluut een pluim voor wil geven, is het concept om fighters uit twee verschillende games tegen elkaar te laten uitkomen. Het is weliswaar niet revolutionair (remember Virtua Fighters Megamix) maar het is dan ook zo'n goed idee dat je het wat mij betreft tot in den treure mag herhalen.
De ultieme combinatie lijkt mij Street Fighter V.S. Mortal Kombat of beter nog Mortal Kombat V.S. Tekken. Er ligt een hele markt open wat betreft dit soort 'clash of titans'.
Dan zijn we tenminste ook van dat eeuwige gezeik af welk spel nu beter is. Jij zegt Mortal Kombat, ik zeg Soul Blade en binnen drie matches weten we het. De oudste natuurwet; de sterkste heeft altijd gelijk.


Upon further reflection, maybe you don't want to be King.
Explore the depths of Atlantis. There lies the answer to an ancient prophecy and the key to the kingdom.
Come face to face with Hydras, Minotaurs and a myriad of creatures magically brought to life.
Prepare to use sword, dagger, axe, and bare fists to defend the realm–and your life.
QUEST for GLORY V
DRAGON FIRE
• Over 25 spectacular spells and 70 unique characters to face in multi-player or solo challenges
• Over 100 exotic locations to explore with many sub-quests
• 100's of hours of gameplay in exquisite 16-bit color
• CD surround sound and fully orchestrated score in stereo
• Available on PC & Mac
"DragonFire will raise the bar for RPG/Adventure games." – GameCenter
"Sierra pulled out all the stops for this beautiful game." – PCFan
SIERRA FX
Original music soundtrack album also available.
Free preview at www.QG5.com. Orders 1.800.757.7707
HomeSoft
www.homesoft.nl
WON
YOSEMITE Entertainment
©1998 Sierra On-Line, Inc. ® and/or ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc., Bellevue, WA 98007. All rights reserved.


KEIHARD
KORDAAT
KOELBLOEDIG
EN
KLEIN
SMALL SOLDIERS
KLEINE SOLDATEN IN EEN GAME VAN FORMAAT
Kijk de film en speel het spel!!
PlayStation
DreamWorks Interactive
ELECTRONIC ARTS

POWER TIP

Toets c en spatie voor alle wapens, levens en energie.





O.D.T

De PSX-versie van het 3D aktie-avontuur O.D.T (Or Die Trying) scoorde een 8.1 maar zal O.D.T. de zware strijd in de 3D PC wereld overleven of 'die trying'

POSITIEF

Skate heeft ons in een vorig nummer uitgebreid verslag gedaan van het verhaal over een zoektocht naar de legendarische groene parel en de onbevreesde crew die door een woeste magnetische storm met het schip, de Nautiflyus, neerstort. Hij had het ook over het feit dat je met vier verschillende characters kan spelen, alle met hun eigen skills en powers. Al met al had hij veel positiefs te melden en klaagde alleen licht over de graphics, hier wil ik dan ook de draad oppikken.

VAN CONSOLE NAAR PC

Op een paar uitzonderingen na, schijnt het moeilijk te zijn een 3D game voor alle platforms te ontwikkelen, zonder dat de graphics er uiteindelijk uitzien als die van een console game.
Naar mijn mening zijn de graphics van O.D.T. hier een voorbeeld van. In de meeste gevallen levert de hulp van 3D geacceleerde graphics fantastische special effects op. In de 75 area's van O.D.T. zijn de effecten allesbehalve speciaal en lijkt het water bijvoorbeeld op een zwembad met lichtblauwe rookringen. Maar dit alles was nog niet half zo slecht als de geanimeerde cutscenes, die er flets en grof uitzien.

SCHIJTLUIS

Een ander minder aspect was de AI van de vijanden, of zoals zij het zelf noemen AS, 'Artificial Stupidity'. Volgens de makers is dit een proces om de vijand onvoorspelbaar te maken, door ze anders te laten reageren dan wij gewend zijn.
De meer dan veertig verschillende vijandelijke characters rennen weg, verstoppen zich, schieten op je en keren je dan de rug toe of staan daar maar gewoon te wachten, zodat jij ze zo lek als een zeef kunt schieten.
Tja, als het op die manier gaat, staat de term AS meer voor Achterlijke Schijtluis!

DOOD IS DOODGEWOON.

O.D.T. kan gespeeld worden met gebruik van je toetsenbord of joypad of moet ik zeggen én, gezien het er toch op uitdraait dat je je joypad even met rust moet laten om een paar toetsen in te drukken.
De joypad brengt nog een aantal problemen met zich mee, zoals het overbekende 'kan niet tegelijkertijd rennen en schieten' en het oh zo gehate 'één verkeerde stap en je valt dood'. Aangezien een aantal van de levels in een soort zwart gat lijken te zweven en dit spel gek is op de lange platform tot platform sprong, is doodvallen hier doodgewoon.
Na echt geprobeerd te hebben dit een leuk spel te vinden, waren het toch de bovengenoemde irritante aspecten die me aanzetten tot het geven van een matige eindscore. O.D.T. heeft veel te bieden met meer dan 75 levels en vier verschillende characters, maar het mist net dat wat het nodig heeft om met de betere uit dit genre op te hoeken.

RAPPORT

graphics	6⁹
geluid	6⁵
originaliteit	7⁵
speelbaarheid	6³

▲ Vier verschillende characters
▼ Korrelige graphics
▼ Domme vijanden
▼ Doodvallen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800
Systeemeisen: Pentium 133, Windows 95, 16 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, quad speed CD-speler en 3D kaart aanbevolen.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Emtec Benelux
Tel:026-3717712

6⁸

Het klinkt allemaal misschien een beetje cru na Skate's PSX preview, maar ik heb gewoon het gevoel dat O.D.T. de concurrentie op de PC niet aankan. Waarschijnlijk zal dit spel in de console wereld fans vergaren, maar voor de PC zijn we beter gewend.
MARK B.



Body Harvest

Alsof het weer in Nederland al niet slecht genoeg was, werd ik naar Schotland gestuurd om daar te genieten van mist, regen en een miezerige vier graden Celsius. Gelukkig maakte het kijkje in de keuken bij DMA Design en een middagje Body Harvest spelen alles goed.

DMA Design

DMA Design is gevestigd in het rustieke Schotste provinciestadje Dundee, ongeveer een uur rijden van de hoofdstad Glasgow. Maar ja, ik vloog naar Edingburgh dus ik zat een dikke twee uur in de trein. Terwijl ik de Schotse hooglanden doorkruiste en het weer slechter en slechter werd, had ik genoeg tijd om een goed gesprek voor te bereiden met de mannen van DMA Design.

Gezellige chaos

Eenmaal aangekomen op het kantoor van DMA bleek dat het grootste deel van het personeel op vakantie was of in Japan zat voor de Tokyo Game Show. Een teleurstelling natuurlijk, maar die was snel vergeten toen ik de gezellige chaos zag die overal in het kantoor heerste.
Van de presentatiezaal tot en met de directiekamer; overal hingen posters van mooie vrouwen en van toekomstige games die nog lang niet in produktie waren en waarvan ik moest zweren dat ik mijn mond erover zou houden. Nou, bij deze dus.
Het was mij gelijk duidelijk dat dit een bedrijf waar een plezierige sfeer hing. De gekke Schot Brian 'Brine' Baglow, volgens zijn visitekaartje verantwoordelijk voor de propaganda en indoctrinatie, bevestigde dit beeld gelijk toen hij me een demonstratie gaf van Body Harvest.

Ruzie

DMA Design is drie jaar geleden begonnen met de produktie van Body Harvest. Het was oorspronkelijk de bedoeling dat deze game, toen nog een shoot'em up, op hetzelfde moment zou uitkomen als de Nintendo 64. Het spel was in principe op tijd klaar maar Nintendo gooide roet in het eten door te stellen dat ze het idee wel leuk vonden maar dat ze toch liever een RPG hadden gehad.
Na twee jaar ruzie maken werd DMA Design overgenomen door publisher Gremlin en die deden niet zo moeilijk. Uiteindelijk is Body Harvest dus toch een RPG geworden, en dat is wat mij betreft maar goed ook, want alleen schieten is toch een beetje saai.

Lekker snacken

Bij een RPG hoort natuurlijk een verhaal, zo ook bij Body Harvest. Elke 25 jaar wordt de aarde bezocht door een agressief ras van buitenaardse wezens. Deze aliens hebben honger en nu blijkt hun favoriete maaltijd te bestaan uit mensen.
Je begrijpt dat ze niet zullen ophouden totdat ze de hele wereldbevolking hebben opgesnackt.


Ahhhh hij vindt me lief.


Nare jeugd gehad zeker?


Shit, gaat het ook nog regenen.

















POWER TIP

Stap nooit uit je auto als er aliens in de buurt zijn.

De aliens komen niet in één keer, Independence day-style, de heel aarde leegvreten maar beperken zich per bezoekje tot een paar dorpen of een kleine stad. Niettemin betekent dit dat, door de jaren heen, een aanzienlijk deel van de wereldbevolking in het spijsverteringskanaal van deze buitenaardse veelvraten verdwijnt. Tijd dus om daar wat aan te doen.
Het is het jaar 2050 en de aarde ligt volledig in puin na het zoveelste bezoekje van de Harvesters. Een klein groepje geleerden op ruimtestation Omega weet een tijdmachine te bouwen en stuurt jou, als held Drake, terug naar het Griekenland van 1916 om daar orde op zaken te stellen en de aliens een lesje te leren.
De storyline van het spel brengt je vervolgens nog in Java (1941), waar de chaos van de tweede wereldoorlog net begint door te dringen, USA (1966), Siberië (1991) en als je al die levels goed hebt doorstaan, ga je een kijkje nemen op een komeet in het jaar 2014.

PLAINS, TRAINS & AUTOMOBILES

Dat DMA ook verantwoordelijk is geweest voor het spel Grand Theft Auto kun je zien als in Body Harvest de auto´s op de proppen komen.
Het is mogelijk om in elk voertuig te stappen dat je tegenkomt. Sommige auto's hebben wapens en andere niet. Vanzelfsprekend zijn er ook tanks en als je goed zoekt, vind je ook mijn alltime favoriet: de Howitzer. Hiermee leg je van een veilige afstand alles in puin.
Er zijn verder nog vliegtuigen, helikopters en zelfs een echte stoomtrein voorhanden. Natuurlijk kan je ook gewoon rondlopen maar zodra je uit je auto stapt, ben je erg kwetsbaar en bovendien is de benenwagen lang niet zo comfortabel en snel als een hotrod kever met monstertruck banden.

WAT IS HET DOEL?

Het is dus de bedoeling dat je op zoek gaat naar groepjes aliens die een dorpje aanvallen en dat je vervolgens de dorpelingen beschermt.
Hier komt een boel taktiek bij kijken want het is lang niet altijd verstandig om op de aliens af te rijden en domweg om je heen te schieten. In het begin zul je merken dat het nog vrij eenvoudig is om een aanval af te slaan maar in de latere levels worden de aliens zo groot en zijn ´t er zoveel dat het slim is om eerst goed de boel te observeren en te kijken hoe de aliens te werk gaan voordat je je move maakt.
Iedere keer als de buitenaardse wezens er in slagen om zes mensen te harvesten, maken zij één mutant. Als je eenmaal zo'n mutant tegenover je hebt gehad, zul je begrijpen dat het belangrijk is om je uiterste best te doen om het harvesten tegen te gaan want met een mutant moet je geen grappen maken.

PUZZELEN

Maar dat is niet alles want het is niet alleen schieten wat de klok slaat. Soms is het ook noodzakelijk om puzzels op te lossen. Hiervoor moet je praten met de lokale bevolking en hun huizen doorzoeken. De meeste mensen zijn in principe bereid je te helpen maar soms moet je extra je best doen. Onderzoeken is dus het sleutelwoord.
Persoonlijk vind ik dit een van de leukste dingen aan Body Harvest. Omdat de levels zo groot zijn, krijg je echt het gevoel dat de oplossing overal kan liggen. Gelukkig word je nooit aan je lot overgelaten want je krijgt veel nuttige tips van de

POWER TIP

Zorg dat de aliens nooit meer dan vijf mensen harvesten anders creëren ze een mutant.

RAPPORT

graphics	7^{3}
geluid	9^{0}
originaliteit	7^{6}
speelbaarheid	7^{9}

- ▲ Goed Verhaal
- ▲ Meer dan zestig voertuigen
- ▲ Invasion of the bodysnatchers
- ▼ Verouderde graphics

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: DMA Design
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

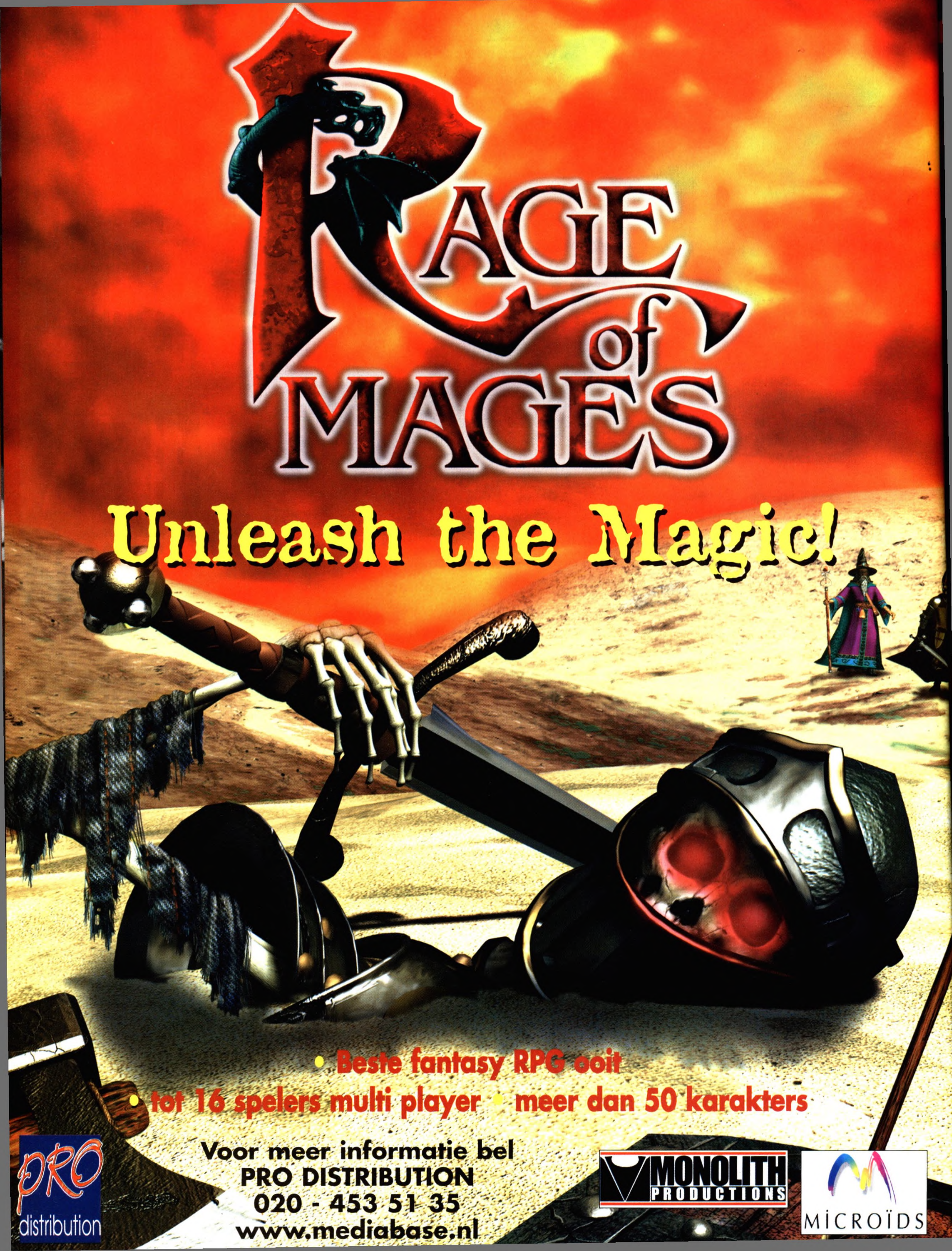
8^{0}

Body Harvest heeft meer adventure ingrediënten dan je op het eerste gezicht zou zeggen. Het duurt even voordat je goed in het verhaal zit maar iedereen die het spel een kans geeft, zal niet teleurgesteld worden.

BORIS


InterExpo & Media 1988-1998 TIEN JAAR 10 • Meer dan 250 beurzen! •
INTEREXPO & MEDIA - HOLLAND
PRESENTEERT:
PC DISCOUNT SHOW
AHOY
ROTTERDAM
11+12+13 DEC.
BENELUX COMPUTER
BEURS-GEBOUW
EINDHOVEN
29+30+31 JAN.
PC DISCOUNT
DÈ COMPUTER KOOPJES BEURS
HARDWARE & SOFTWARE
PC-GAMES, VIDEOGAMES, INTERNET
PRIJZENFESTIVAL: WIN EEN PENTIUM II PC
KIJKEN EN KOPEN TEGEN
DE ALLERLAAGSTE PRIJZEN
BEURS•OVERZICHT
Za 28-11-'98 Sporthal Haven - Almere Haven
Zo 29-11-'98 Sporthal Matenpark - Apeldoorn
Za 5-12-'98 Stadssporthal - Tilburg
Za 5-12-'98 WRZV-hallen - Zwolle
Zo 6-12-'98 MECC - Maastricht
Za 19-12-'98 Houtkamphal - Doetinchem
Zo 20-12-'98 Brussels Kart Expo - Groot Bijgaarden (B)
Za 9-1-'99 Het Turfschip - Breda
Za 9-1-'99 Emergohal - Amstelveen
Zo 10-1-'99 Stadssporthal - Sittard
Za 16-1-'99 Sporthal Sterrenburg - Dordrecht
Za+Zo 16+17-1-'99 Groenoordhallen - Leiden
INFO: (070) 358 89 29
http://www.interexpo.nl
REDUKTIEBON
ƒ5,00 VOORDEEL
INLEVEREN AAN DE KASSA
GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN
Naam & Voorletters
Adres
Nr.
Postcode
Woonplaats
KNIP DEZE BON UIT
EN PROFITEER NÙ!
Deze bon is geldig op alle door InterExpo & Media georganiseerde computerbeursen
Aangeboden door: Power Unlimited
December '98

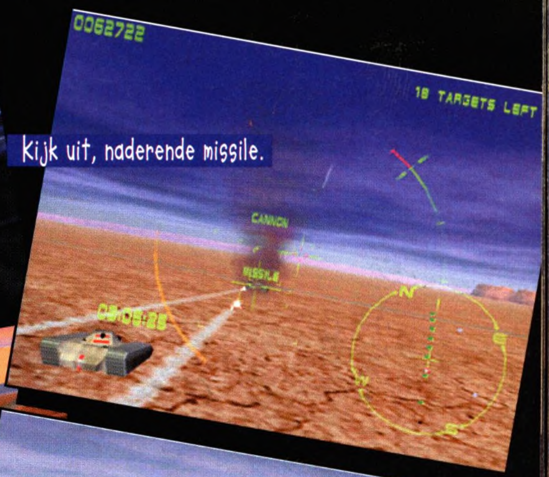

CONTACT
www.contactdata.nl
SPEED
kills
TOPGEAR
Overdrive
NINTENDO64
Only For
KEMCO
96% Gamer
Top Gear Overdrive is still the best N64 Racing Game and the Sequel is Hot, Hot, Hot,,,,
Nintendo 64 UK
NINTENDO64


RAGE of MAGES
Unleash the Magic!
• Beste fantasy RPG ooit
• tot 16 spelers multi player • meer dan 50 karakters
PRO distribution
Voor meer informatie bel
PRO DISTRIBUTION
020 - 453 51 35
www.mediabase.nl
MONOLITH PRODUCTIONS
MICROÏDS


Heerlijk die ongelimiteerde ammo!



Bright lights big city.



Kijk uit, naderende missile.

POWER TIP

Demo te vinden op http://www.gamesdomain.com/demos/demo/Barrage.html


Sneller dan een sneltrein.



O ja, op jou kan ik niet schieten.


Ziet er uit als een vredig dorpje.

RAPPORT

graphics	8³
geluid	8⁶
originaliteit	7²
speelbaarheid	7⁵

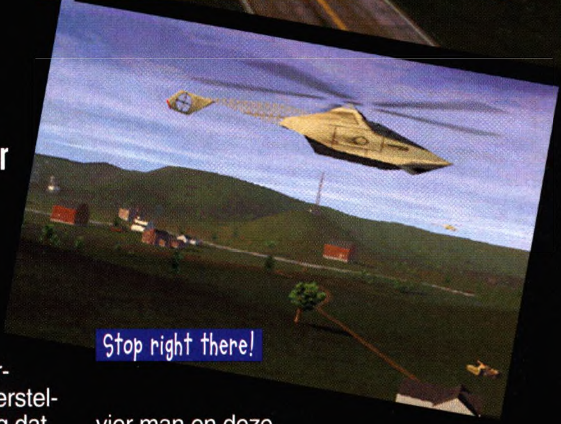
- ▲ Ongelimiteerde ammo
- ▲ Vol aktie
- ▼ Geen verhaal
- ▼ Geen 3rd person view

PC
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 3Dfx-kaart, geluidskaart, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

7⁹

Meestal ligt bij combatsims de nadruk op strategie en realisme maar Barrage heeft met beide weinig van doen. Toch is het best weleens leuk afstand te nemen van al die trainingen en saaie missie-instructies en gewoon meteen alles wat op je weg komt op te blazen.
MARK B.

Geen verhaal, weinig strategie en een geringe aandacht voor realisme. Is Barrage bedoeld als excuus om eens lekker zonder na te denken alles om je heen op te blazen?


Stop right there!

LEKKER KNALLEN

Eindelijk een combatsim zonder oorlogsverhaal of mythe over alien aanvallen op de wereld. Sterker nog, er is totaal geen verhaal te bespeuren, je krijgt een korte simpele missie en wordt meteen in de aktie gedropt. Geen intro-film, geen vlieglessen en geen mysterie rond wat je moet doen, gewoon alles overhoop blazen.

ONGELIMITEERDE AMMO

Hoewel in de toekomst geplaatst, lijkt Barrage niet zo heel ver weg van het heden, behalve misschien de hovercraft waarin je rijdt of vaart. Die hovercraft is uitgerust met twee hoofdwapens; een auto-cannon en de homing-missiles launcher. Het kanon is een rapid-fire wapen met behoorlijk bereik maar om het in het heetst van de strijd op je vijand te richten, kan erg lastig zijn. De missile launcher daarentegen heeft een target lock, dus als de vijand eenmaal ingesloten is, zeg dan maar dag met je handje.
De andere wapens die tot je beschikking staan, kan je vinden in de levels en ze hebben allemaal ongelimiteerde ammunitie.
De hovercraft zelf heeft wel een gelimiteerde hoeveelheid energie (uitvoertijd), wat betekent dat je de missies in een bepaalde tijd voltooid moet hebben.

TIJD WINNEN

Overal in de levels zijn powerups te vinden die je kan pakken om extra tijd te winnen. Elke keer dat je schade oploopt, gebruikt je hovercraft energie om deze te herstellen met als gevolg dat je hoeveelheid tijd behoorlijk afneemt.
In de vijf verschillende game omgevingen; Prairie, Tunnel, Canyon, Chicago en Ocean worden eenvoudige missies gegeven, zoals het verzamelen van 'power-buoys' in het Prairie level of het vernietigen van corrupte politie-units in Chicago.

GEEN BLOED

Gezien het spel er een uit het '3D hardware only' genre is, kun je er vanuit gaan dat de omgevingen grandioos zijn, tenminste als je in het bezit bent van een 3D kaart.
Het ontwikkelteam van Barrage bestaat uit vier man en deze gasten zijn geen vreemden in de wereld van 3D effecten. Jaren geleden hebben ze al honderden uren besteed aan het rondvliegen in grote open 3D omgevingen met de high-end SGI Reality Engines. Aan de wijze waarop de gebouwen en omgevingen zijn gemodelleerd en beelden van rook en explosies van wapens, kan je zien dat de jongens van wanten weten.
Alles in de levels zal exploderen als er op geschoten wordt, behalve burgers en dieren; geen spoortje bloed te bekennen dus.

HIGH SCORE

Als laatste nog even wat over de immer zo belangrijke multiplayer support. Barrage komt volledig geladen met zowel TCP/IP support voor internet gebruikers als IPX support voor LAN, met allebei maximaal acht spelers. Jammer genoeg kon ik met mijn versie geen van de multiplayer features testen.
Er wordt gezegd dat niet alleen de op internet behaalde multiplayer scores worden geregistreerd, maar dat ook een solo speler bij een hoge score een code krijgt, die hij in kan sturen voor registratie. Om dit soort competitie te bevorderen, worden er echte prijzen uitgereikt.

BARRAGE

ACTUA SOCCER 3

Deel 1 vond ik maar niks, van deel 2 was ik helemaal leip, en het derde deel... Wel, nu zal blijken of Actua Soccer 3 de stijgende lijn weet voort te zetten.



Shit, net buiten de zestien.



De omhaal blijft het mooist.

POWER TIP

Het welbekende 'one touch voetbal' (twee keer op de pass-knop drukken) komt bijzonder goed tot z'n recht tussen het middenveld en de punt van de aanval. Maak daar regelmatig gebruik van.



Dat wordt een hersenschudding.

POWER TIP

Helaas doen de gemaakte plaatjes van deze geteste versie het spel in grafisch opzicht geen recht.



Patrick zegt: Fok AC Milan.



Eindelijk gebruikt Patje z'n kop eens.



Toe maar, een dubbele sliding.



Braziliaan eruit, snelle Limburger erin.

RAPPORT

graphics	8⁶
geluid	9⁰
originaliteit	9²
speelbaarheid	9⁴

- Verbeterde gameplay
- Honderden club- en landenteams
- Overzichtelijke spelersstatistieken
- Prachtige stadions

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9¹

De mensen van Gremlin die voor deze voetbaltrilogie verantwoordelijk zijn, claimen true football fans te zijn, en na het spelen van Actua Soccer moet ik ze daar toch echt gelijk in geven. It's de bomb, baby! Of zoals de commentator het in het tweede deel al zei: 'This has all the makings of a classic.'

SKATE

MIJN GEBEDEN ZIJN VERHOORD

Van de vele voetbalspellen die in het afgelopen jaar zijn uitgekomen, behoort Actua Soccer 2 nog steeds tot mijn favorieten. Niet zozeer om de graphics (die vergeleken bij een aantal andere games nogal gedateerd ogen), maar om de heerlijke gameplay die het spel kent.
Ik was dan ook benieuwd of Gremlin ditmaal het grafische gedeelte wat heeft opgepoetst, zodat het derde deel me nog meer zou kunnen laten genieten van het spelletje waar ik o zo verslaafd aan ben.
Welnu, mijn gebeden zijn verhoord! AS 3 ziet er namelijk vele malen beter uit dan z'n voorgangers. De spelers ogen nu wat menselijker (er is goed gekeken naar de character-opbouw van de FIFA-games), de stadions zien er prachtig uit, en de akties zijn in dit deel nog realistischer. Maar er is meer....

LEVE DE CLUBTEAMS

Wat ik aan deel 2 wel jammer vond, was dat er geen clubteams in voorkwamen. Dus wat doen ze daar bij Gremlin: ze pleuren er doodgewoon een hele zooi clubteams met de bijbehorende nationale competities bij.
Naast alle landen die enigszins een representabel nationaal elftal kunnen opstellen, kun je nu dus ook aan de slag met een team uit onder andere de Spaanse, Engelse en Hollandse competities. En dat is nog maar een kleine greep uit het immense scala aan opties. Ook nu weer zijn er de mogelijkheden om te trainen, en kun je op verschillende manieren in het bezit komen van een felbegeerde beker, namelijk door de Cup- en League modes tot een goed einde te brengen. Werkelijk alles dat een soccergame compleet maakt, is verwerkt in AS 3. Wat wil je nog meer?

REALISTISCHER EN SOEPELER

De gameplay is, los van het feit dat het nu door de verbeterde engine allemaal nog realistischer en soepeler verloopt, redelijk intakt gebleven vergeleken met het vorige deel.
Het scoren is in deze editie wat moeilijker gemaakt, doordat kopballen, volley's en omhalen na het geven van een lange pass niet altijd automatisch gemaakt worden.
Daarbij komt ook nog eens dat de sprintjes die je kunt trekken niet meer zo dynamisch zijn als voorheen, zodat je je direkte tegenstander niet in een handomdraai passeert. De tig camerastanden zorgen ervoor dat je op jouw favoriete manier het overzicht kunt houden (zelf prefereer ik de Wire Cam), zonder dat er iets van de aktie verloren gaat.
Echt, werkelijk alles dat naar mijn mening nog voor wat verbetering vatbaar was, is ook daadwerkelijk verbeterd. Liefhebbers van bijvoorbeeld de FIFA-cyclus zie ik weliswaar niet zo snel overstappen naar deze soccergame, maar wie bekend is met het fenomeen Actua Soccer (en dan doel ik op het tweede deel) zal ook nu weer volledig aan z'n trekken komen.

FIFA Soccer 99

De FIFA-games van Electronic Arts werden in de PU zelden met een hoog cijfer bekroond. Tot de laatste PC-versie. Voetbalspecialist Skate gaf FIFA WC 98 zo maar een 9.0. Komt het toch nog goed met die FIFA-games?

BÈTA

Nu het WK ver achter ons ligt, gaat EA weer over tot de orde van de dag. Alles draait in FIFA 99 om het clubvoetbal.
De teams uit de belangrijkste Europese competities zijn aanwezig, plus wat Zuid-Amerikaanse clubs en de Amerikaanse competitie (ze willen toch ook wat games in de VS verkopen).
De namen van clubs en spelers zijn goed gespeld, de voetballers staan echter nog vaak op de verkeerde positie of spelen bij de verkeerde club. Zo stond bij AZ Ruud Heus in het doel en speelde Jan-Willem van Ede linksback bij PSV. Maar goed, ik speelde de bèta-versie, dus ze zullen het vast nog verbeteren.
Je kunt in FIFA 99 kiezen uit een aantal spelopties, te weten: Quick Start, Friendly, European Superleague, Season, Training en Golden Goal. Deze laatste optie kun je als de voetbalvariant op de Deathmatch beschouwen. Wie het eerst scoort is het baasje.

LOPEN EN SCHIETEN

Skate was bij World Cup 98 met name te spreken over de gameplay, die was volgens hem een stuk verbeterd.
Ook over FIFA 99 heb ik wat dat betreft niets te klagen. De spelers reageren soepel op je bevelen. Ik kon al vrij snel de bal rond passen, een strakke sliding inzetten en de bal hard wegkoppen.
De snelheid van de gameplay is zeker op een vette Pentium prima.
Het enige minpunt is het maken van goals. Dat blijft bij FIFA 99 lastig. Als je door de verdediging heen breekt en je wilt schieten, dan moet de speler eerst stilstaan voordat hij kan afdrukken. De verdediging ziet hierdoor in 90% van de gevallen kans om in te grijpen. Ik heb helaas nog steeds geen voetbalsim gevonden, waar je in de loop kan schieten.
Het nemen van corners, waarvan Skate bij WC 98 nog hoofdpijn kreeg, is nu zeer overzichtelijk gemaakt. De spelers bewegen allemaal zeer soepel. Het is zeker in de replay of bij een goal net alsof je naar de TV zit te kijken. Echt prachtig.

FAT BOY SLIM

In de Amateur-mode kan iedereen een lekker potje voetballen. Als je stilstaat, vallen de tegenstanders je niet aan. Dat is in de moeilijkere modes wel anders. Daar heb je echt skills nodig om een overwinning uit het vuur te slepen.
De AI van de tegenstanders is uitgekiend. Alle aanwezige clubs kennen sterke en zwakke kanten. Verder leert de tegenstander van jouw moves en zal zich daar in de loop van de wedstrijd op instellen. Verander in de handige Manager-optie daarom van tijd tot tijd je taktiek.
FIFA 99 zit ook nu weer vol statistieken. Meestal houd ik er niet zo van om die in de pauze door te gaan nemen. Ik wil snel verder ballen. Bij FIFA 99 sloeg ik echter totaal om. Niet omdat die statistieken nou zo fijn waren, maar omdat er tijdens het bekijken van deze menu's heftige chemical beats worden gedraaid, van onder meer Fat Boy Slim.

POWER TIP

Val de tegenstander tijdens het uitverdedigen altijd lastig. Je verovert vaak de bal, en staat dan meteen voor het doel.

RAPPORT

graphics	9⁵
geluid	9⁰
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	9⁰

- ▲ Super gameplay
- ▲ Fabelachtige graphics
- ▲ Fat Boy Slim
- ▼ Lastig scoren

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95. Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

9¹

De stelling van EA dat zij met hun FIFA-cyclus de perfecte voetbalsims maken, komt steeds meer in de buurt van de waarheid. FIFA 99 is in ieder geval dik in orde.
J.J.


En klemmen.


Ja, dribbelen kan best moeilijk zijn.


Netjes onder controle.


Binnentikkertje.


Wil je vechten?


Scheids, scheids, je kaart?!


Hé, waar is die bal gebleven?


Je mag 'm in je handen pakken hoor.

Dat piraten prima functioneren als stof voor adventures, hebben we kunnen zien aan de onovertroffen, dolkomische serie Monkey Island. Red Jack is ook erg lollig, maar tegelijkertijd bloedserieus.

RED JACK
REVENGE OF THE BRETHREN

RAPPORT

graphics	8⁸
geluid	9⁰
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁰

▲ Botte piraten
▲ Graphics
▲ Verschillende stemmen
▼ Zwaardvechten is extreem moeilijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95. Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 100, 16Mb RAM, 70 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Cyberflix
Distributeur: Infogrames
Tel: 040-2393555

8⁴

Een heerlijk, avontuurlijk, fraai en spannend adventure dat piraten neerzet zoals ze waren: grof, bot, lomp en bloeddorstig. Het zwaardvechten vereist wel uitzonderlijk goede reflexen, waardoor de gameplay iets minder wordt. Afgezien van dat onderdeel, een goed spel dat wel een paar zeebenen en een ooglapje waard is.
JAN

VERRAAD

In Red Jack speel je Nicholas Dove, een jong piepeltje die gefascineerd is door het piratenleven. Het spel is groot en ontwikkelt zich als een avontuurlijk verhaal met epische proporties. Nicholas zeilt weg met een groep piraten en vaart de hele West-Indische zee over, waarbij gevochten moet worden tegen mensen, dieren en zelfs magische wezens.
Wil je het spel winnen, dan dien je het mysterie rond de piraat Red Jack op te lossen. Je moet uitvinden wie Red Jack heeft verraden en bovendien zijn schat vinden. Maar dan ben je al weer een paar avondjes en nachtjes gamen verder.

TOP

Audiovisueel is Red Jack een topper in zijn soort. Gebruik makend van 32 bit kleuren, (maar ook 16 bit en 8 bit zijn prima) zijn de graphics erg mooi. De geanimeerde karakters zijn geloofwaardig vormgegeven en doen denken aan de figuurtjes uit de film Toy Story.
De spraak van de karakters is helemaal geweldig. De verschillende gesprekken zijn overtuigend, lekker pittig en humoristisch en bepalen voor een groot gedeelte de sfeer van het spel.

ZWAARD

Red Jack zet piraten neer, zoals ze echt waren. Geen heldhaftige, beschaafde welbespraakte Robin Hoods ter zee, maar bloeddorstige, ongewassen, stinkende, verraderlijke ongure types. De verschillende figuren die je al spelend tegenkomt, zijn dan ook lekker grof gebekt en aarzelen niet om hun mes of zwaard te trekken. Naast veel puzzels, kent Red Jack opvallend veel aktie. Je moet meerdere malen zwaardvechten tegen boeven, beesten en geesten. Dit is echter een van de moeilijkste onderdelen van het spel. Wanneer je tegenstander zijn zwaard trekt en slaat kun je zijn zwaard amper volgen. Met de snelheid van een orkaan (met name op snelle PC´s) moet je echt als een gek gaan klikken om aanvallen af te slaan of je vijand te raken. Vanwege de ruige piraten wordt er nogal eens gescholden, verder krijg je te maken met Voodoo (en dan bedoel ik niet de videokaart), heb je constant het gevoel dat iedereen achter je aan zit en duiken karakters op uit de mist om je strot door te snijden; kortom, het is allemaal behoorlijk heftig.

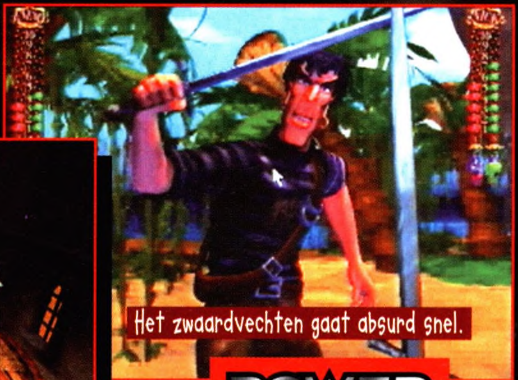

Hé, er zit een vlieg op m'n proppeschieter.


Iemand interesse in een blauwe boon?


Onheilspellend sfeertje.


Red Jack himself.


Zee-ninja-rover.


Het zwaardvechten gaat absurd snel.


Daar ligt de buit verscholen.


Op een onbewoond eiland...

POWER TIP
X marks the spot.


Buck Bumble
Niet te bijdehand, Herd...



V-RALLY EDITION 99
Ruitenwissers niet inbegrepen.
BEST 0'00"00
GEAR 2
67 KMH
De beste rally game, nu op Nintendo 64!
Marketed & Distributed by
INFOGRAMES BENELUX
V-RALLY EDITION 99
NINTENDO64
eden
INFOGRAMES
PAL VERSION
NINTENDO64
form'ad.



De Efteling zit ook in spel.



Type botte boer.



De vier helden.

Rage of Mages

Op de website van Rage of Mages staat over deze game 'classic role playing meets realtime strategy'. Ze verzinnen tegenwoordig ook alles om in de PU een hoog cijfer voor originaliteit te krijgen.

POWER TIP

Je kunt de snelheid van de gameplay opvoeren door op de numerieke toets [+] te drukken.

TRANEN-TREKKER

Het verhaal achter Rage of Mages (als Suske en Wiske-titel had het 'de manische magiërs' geheten) is je reinste tranentrekker. Een uitermate vredelievend koninkrijkje, genaamd Kania, dreigt in de afgrond te storten (figuurlijk gesproken dan). En dat hebben de lieflijke inwoners natuurlijk niet verdiend. Ze doen immers geen vlieg kwaad.
De vijand heeft daar kennelijk schijt aan, want al zeshonderd jaar vallen ze het land aan. In die zes eeuwen hebben diverse kloeke helden getracht om 'het magische wapen' te bemachtigen. Met dit wapen zouden ze een eind kunnen maken aan de cyclus van oorlogen, zodat de brave burgers van Kania weer verder kunnen gaan met hun hobbies: bloemschikken, punniken, batikken en RTL 4 kijken. Helaas keerde geen enkele held terug. Allemaal stierven ze een gruwelijke dood op het eiland Uimoir, alwaar het wapen bewaard wordt.
Alle hoop is nu op jou gevestigd. De wanhopige koning van Kania stuurt je op pad met een van de vier beschikbare helden. In deze tijden van emancipatie bestaat de keuze uit twee mannelijke en twee vrouwelijke personages.

GEEN BLUF

Ter beschikking staan de magiërs Fergard en Reniesta en de vechtersbazen Danath en Naira. Elke held heeft andere kwaliteiten; de een is wat slimmer, de ander wat sterker, enzovoort.
Monolith bluft niet met hun leuze 'classic role playing meets realtime strategy'. Net als andere RPG's kruip je in de huid van jouw held(in) en geef je hem of haar via het toetsenbord allerlei opdrachten. Je valt aan, pakt dingen, wandelt naar links of rechts, deelt een vloek uit... het bekende werk dus.
De opbouw van de omgeving waarin je speelt verschilt echter behoorlijk van de normale RPG-stuff. Net als in een strategygame zie je alleen het deel van het terrein waarin jouw held zich op dat moment bevindt. Daaromheen is alles zwart.
De reden hiervoor is eenvoudig: je hebt die plekken nog niet onderzocht. Door met de cursor omhoog of omlaag te gaan, licht je 'nieuwe' stukken land op. Verder kun je niet alleen je eigen held bevelen geven, maar ook een complete unit ten aanval sturen. De mensen van die unit verzamel je tijdens je reis bij elkaar.

ACHTER DE KAART

Deze nieuwe elementen geven een fris karakter aan het grafisch zeer mooie (bewegende boompjes, mooie poppetjes en gedetailleerde huisjes) Rage of Mages.
Naar mijn mening had het geheel echter iets beter uitgewerkt kunnen worden. Zo zit het scherm vol met mappen, inventarismenu's, en dergelijken. Bijna alles kun je uitschakelen, behalve de kaart aan de rechterkant. Als je held naar rechts stuurt, verdwijnt deze soms gedeeltelijk onder de rand van de kaart. Je kunt echter niet goed zien wat je daar te wachten staat. Als het tegen zit, word je direkt aangevallen. Om in te grijpen, moet je eerst de omgeving verschuiven en vervolgens het commando voor aanvallen geven. Dit kan je een deel van je levenskracht kosten, terwijl dat niet nodig was geweest. Verder kent het spel een dik A4-tje vol commando's. Het duurt daardoor wel even voor je het spel goed in de vingers hebt. Gelukkig kun je saven waar je wilt, dus dat hoeft niet meteen dodelijk te zijn

RAPPORT

graphics	8^0
geluid	8^0
originaliteit	8^5
speelbaarheid	8^0

- ▲ Strategie
- ▲ RPG
- ▲ Stemmige graphics
- ▼ Kaart zit in de weg

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Monolith
Distributeur: Pro Distribution
Tel: 020-4535135

8^1

Ik vind de combinatie van RPG en realtime strategiegame redelijk geslaagd. Er zitten nog een paar kleine kinderziekten in het spel, maar dat mag de pret niet drukken. Rage of Mages heeft duidelijk een eigen smoelwerk gekregen.
J.J.



Dus dit is nu galgje spelen.



en beetje omsingeld.



Bouwpakketje.



Barman van mijn stamkroeg.


Laat ik met nummer drie beginnen.


Bruce in vol ornaat.


Homing missiles op zoek naar hun prooi.


Een voor een naar de slachtbank.


Het motto: rennen, knallen, doden.

Jullie zullen er misschien al wat over gehoord of gelezen hebben, maar na eindeloze vertragingen is hier dan eindelijk de 3D shoot'em up Apocalypse, met niemand minder dan Bruce Willis in de hoofdrol. Wie de film gemist heeft hoeft niet te treuren, want die bestaat namelijk helemaal niet!

APOC

VAN BIJROL NAAR HOOFDROL

Het verhaal rondom deze game is sommigen van jullie misschien wel bekend: Activision ging er pakweg drie jaar geleden mee aan de slag, en haalde Bruce Willis binnen om de rol van een van de twee characters in te vullen.
De speler zou de hoofdrol krijgen, terwijl meneer Brucie als sidekick de helpende hand zou bieden. Dit bleek naarmate de game vorderde niet al te goed te werken (het bracht vanuit technisch oogpunt nogal wat problemen met zich mee), en dus waren ze daar bij Activision na dik anderhalf jaar werk weer compleet terug bij af. De wanhoop nabij, besloot het bedrijf de hulp in te schakelen van het Neversoft-team. Nu, weer anderhalf jaar later, is dan eindelijk de vrijwel complete versie bij de PU-redaktie binnengekomen.
En wat blijkt nu: Die Hard Bruce speelt niet meer de tweede viool maar bevindt zich nu onder de knoppen van de joypad! De programmeurs zijn dus afgestapt van het strijden met twee characters, en laten je nu in de huid kruipen van onze filmheld. En zeg nou eerlijk: da's toch stukken beter dan wanneer je zo'n megaster een onbeduidend bijrolletje laat spelen?

THE FOUR HORSEMEN

Nu vragen jullie je natuurlijk af waar de game over gaat. Een held als meneer Willis laat zich per slot van rekening niet voor zomaar een spelletje strikken, toch?
Wel, het plot in Apocalypse is in ieder geval niet al te gecompliceerd (net als in de meeste keiharde aktiefilms waarin onze goede vriend de held uithangt). Ergens in de nabije toekomst loopt een nogal gestoorde persoon rond die men kent als The Reverend.
Deze freak wil de zogenaamde 'four horsemen' weer tot leven brengen om vervolgens alle levende organismen op aarde te vernietigen. Deze bokkenrijders zijn beter bekend als Dood, Plaag, Beest en Oorlog.
Het is aan Trey Kincaid (het door Willis ingevulde character dat jij bestuurt) om het duivelse viertal voor eens en voor altijd naar een andere wereld te sturen, and we ain't talkin heaven here, baby!

ADRENALINE BOOST

De settings en de gameplay vallen het best te vergelijken met een spel als One, waarbij je eveneens in donkere, mysterieuze levels beschikt over 360 graden bewegingsvrijheid. Het grote verschil met die game is dat de graphics en handling hier veel beter uitgewerkt zijn, en er een groter aantal levels aanwezig is.
Vooral het gebruik van de analoog-optie (in combinatie met dual shock) zorgt ervoor dat Apocalypse heerlijk speelbaar is. Zo kun je met de linker analoge-stick rondrennen, terwijl je met de rechter stick uiterst accuraat in het rond schiet.
Je begint je survivaltocht met een standaard machinegun, maar gaandeweg kun je in bezit komen van heel wat andere wapens, zoals verschillende typen lasers, multiple rocketmissiles en een flamethrower. Deze zijn echter slechts een beperkte tijd bruikbaar maar gelukkig kom je ze regelmatig tegen, waardoor de zwaardere tegenstanders met minder moeite verslagen kunnen worden.
Want voor zover het nog niet geheel duidelijk is: deze game draait om pure non-stop aktie en geeft je één grote adrenaline boost, doordat je om de haverklap geconfronteerd wordt met The Reverend's handlangers. Tijd om even uit te blazen is er dus absoluut niet bij.


Dit wordt jullie kortste optreden ooit.


Deze laser

VAN MIDDELMAAT NAAR TOP

Enkele punten om zeer zeker even bij stil te staan zijn de prachtige effecten die de vuurwapens teweegbrengen.

Ook de explosies zijn in grafisch opzicht niet voor de poes, waardoor je echt compleet opgezogen wordt in het spel.

Over het geluid hoor je mij ook niet klagen. Bruce is namelijk zo vriendelijk geweest om meteen maar even enkele honderden passende uitspraken in te spreken, wat ervoor zorgt dat je soms in het heetst van de strijd moeite moet doen om je lachen in te houden. Ook het gegeven dat full-motion videobeelden op grote schermen afgespeeld worden terwijl je midden in een vuurgevecht verwikkeld bent (en dat zonder ook maar enige vertraging in de gameplay), mag zeer bijzonder genoemd worden. Eveneens opmerkelijk zijn de snelle laadtijden; de disk stuurt namelijk info door naar de console terwijl je aan het spelen bent. Dit heeft de makers ook nog eens in staat gesteld om nog grotere levels te bouwen. Blijken al die veranderingen en vertragingen die deze game met zich meegebracht heeft toch z'n vruchten afgeworpen te hebben. Voor hetzelfde geld zaten we vorig jaar opgescheept met een middelmatige game waar geen hond naar om zou kijken.

HORSEWOMAN

Apocalypse heeft zonder meer de potentie om uit te groeien tot een ware hit. De constante betrokkenheid bij het spelverloop, die nog eens vergroot wordt door het goede camerawerk (de camera zoomt automatisch in en uit naar gelang de omgeving er om vraagt) speelt daarbij een belangrijke rol.

Ook de voor dit genre betrekkelijk grote levels, die in dit soort games meestal binnen een kwartiertje uitgespeeld zijn, houden je in deze game toch zeker een klein halfuurtje bezig.

De vier eindbazen die je aan het eind van bepaalde levels tegen het lijf loopt, dienen op compleet verschillende manieren verslagen te worden.

De levels zelf zijn ook nog eens goed gevarieerd en tevens voorzien van aardig wat diepte door de aanwezigheid van bruggen, schachten die naar een onderliggende verdieping leiden, etcetera.

Je dient je een weg te banen door onder andere een gevangenis, een begraafplaats en zelfs het Witte Huis, waar de laatste Horseman Beast (of liever gezegd Horsewoman, aangezien de menselijke gedaante in de tussensequences verwezenlijkt is door de vrouwelijke rockster Poe) je smachtend opwacht.

Natuurlijk zijn er hier en daar nog wel wat kleine kanttekeningetjes te maken, zoals het camerawerk dat soms net iets te ver uitzoomt zodat alles wel erg klein oogt, maar al met al mag gezegd worden dat Activision zonder twijfel een heel goede game heeft afgeleverd.

POWER TIP

Probeer de speciale wapens die je oppikt (zoals de smart bomb) te bewaren voor later in de levels. Normale vijanden kunnen grotendeels in rap tempo verslagen worden met je standaard wapen.

RAPPORT

- graphics 8^{6}
- geluid 8^{8}
- originaliteit 7^{8}
- speelbaarheid 9^{4}

- ▲ Prachtige effecten
- ▲ Non-stop aktie met Bruce
- ▲ Grote levels
- ▲ Heerlijke analoge bediening

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8^{7}

Rennen, springen, rollen, knallen, zweten, schijten, lachen, gieren en brullen: dat zijn de steekwoorden voor degenen die Apocalypse in een notendop omschreven willen hebben.

SKATE

...LYPSE™


Dit wapen zaait letterlijk verdeeldheid.


...et voor de pussy.


In het donker ogen de FX nog beter.


Je kan zien dat ie ervaring heeft.


Zeg Trey, kijk gerust effe naar boven.

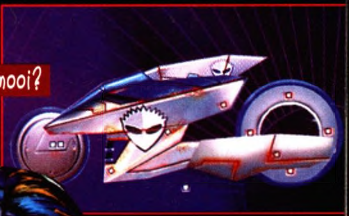

Adventure Gaming.
Born Again.
The best selling adventure series ever is back. Roberta Williams brings you the 3D magic of King's Quest : Mask of Eternity. Explore the world of Daventry as it's never been seen, and, if you're lucky, return to tell about it. Seven worlds, three dimensions, one indescribable adventure.
KING'S QUEST
MASK OF ETERNITY
SIERRA
www.sierra-online.co.uk
HomeSoft
www.homesoft.nl

preview

EXTREME G 2

XG2

Aangezien Extreme G precies een jaar geleden succesvol de strijd aanging met spellen als WipeOut en F-zero X, kon een vervolg niet lang op zich laten wachten.



Is ie niet mooi?

KLONEN STROOM

Een jaar geleden vroeg ik me bij het recenseren van de eerste Extreme G af of het ooit zou ophouden met die constante stroom van WipeOut klonen. We zijn nu een jaar verder en sinds Extreme G zijn er alweer een paar van deze kopieën op de markt gebracht zoals Aerogauge en F-Zero X. Je kan je natuurlijk afvragen of gamend Nederland zit te wachten op een nieuwe versie van een game waarvan je al bijna van tevoren al weet wat het te bieden heeft. Laten we maar objectief gaan kijken wat Extreme G 2 ons oplevert, je weet tenslotte maar nooit.

SUPER SPECS

De bijgeleverde informatie op papier belooft heel wat. Een ware waslijst met technische en grafische verbeteringen. Dit is opmerkelijk aangezien het eerste deel ook al vol zat met revolutionaire features. Het kan blijkbaar allemaal nog beter want Extreme G 2 is er technisch gezien op alle vlakken op vooruitgegaan. Zo is de cartridge waar de game op staat niet een standaard 8 Mb maar 16 Mb, wat dus zoveel betekent als twee keer zo snel. Ook kun je racen op 36 verschillende parcours verdeeld over zo'n twaalf verschillende werelden. Dit is bijna twee keer zoveel als voorheen. Het aantal bikes waaruit je kan kiezen is nagenoeg gelijk gebleven alleen zijn de bikes zelf verbeterd. Zo bewegen ze tijdens het racen mee (in de bochten bijvoorbeeld), en belooft ontwikkelaar Acclaim dat het onderlinge verschil tussen deze bikes echt te merken is, wat de vorige keer absoluut niet het geval was.

REALITEIT

Al die techische shit is natuurlijk wel leuk op papier maar de vraag is vanzelfsprekend of al deze extra's een merkbaar verschil maken. Het antwoord hierop is ja, maar wereldschokkend is het allemaal niet. Van een verhoging in game snelheid is bijna niks te merken, aangezien de eerste Exteme G al extreem snel en vloeiend was. Sterker nog, in de versie van Extreme G 2 die ik in handen kreeg, was er zelf sprake van een te lage frame-rate tijdens de Extreme contest (de belangrijkste race mode van het spel) en in de andere modes (One player en Multiplayer), was van hogere snelheden dus niks te merken. Je mag er echter vanuit gaan dat dit in de uiteindelijke versie verholpen zal zijn. Wat wel opvalt zijn kleine grafische verbeteringen. Zo bewegen de bikes inderdaad echt mee tijdens het racen en zijn de omgevingen nog mooier en realistischer. Ook is het verschil in rijgedrag van de verschillende bikes nu werkelijk merkbaar en dat is zonder meer een verbetering.

BACK TO BATTLE

Voor de rest is Extreme G 2 precies gelijk aan zijn voorganger. Ook is de Battle mode weer van de partij waarin het mogelijk is om met twee spelers tegen elkaar te vechten in een soort arena. Deze Battle mode is, net als de rest van Extreme G 2, op alle vlakken een klein beetje beter als de vorige versie. In dit geval meer levels en uitgebreidere omgevingen. Ook is het gevecht niet meer tussen de bikes maar strijd je tegen elkaar in een soort van tanks. Deze Battle mode heeft dus weinig meer met de rest van Extreme G 2 te maken, en is dus eigenlijk gewoon een extra game.



RAPPORT

graphics	8^0
geluid	8^3
originaliteit	6^2
speelbaarheid	8^5

▲ Beter als de eerste

▲ Snel genoeg

▲ Battle mode

▼ Blijft een kloon

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

8^0

Als je al in het bezit bent van Extreme G zul je niet echt opkijken van dit tweede deel. Het is namelijk gewoon een update van het origineel. Maar houd je van WipeOut-achtige games en ken je Extreme G nog niet, dan zul je ongetwijfeld je vingers aflikken bij Extreme G 2.

RUBEN

Effe boosten voor een megajump.



De Battle mode is nu nog uitgebreider.



Dat moet harder kunnen.



POWER TIP

Onderzoek het parcours goed want elk level zit vol met shortcuts.



De competitie is zwaar

Kwartetje

De koerier verraste mij deze maand met maar liefst vier straaljagersims. Het betrof MIG-29 Fulcrum, F-16 Multirole Fighter, vergelijkend warenonderzoek, dacht ik zo. En dus zwoegde ik in een paar dagen tijd door vier moddervette handleidingen heen,

MIG-29 Fulcrum

Deze Fulcrum straaljager-sim is opgedragen aan het Russische neusje van de zalm, de MIG-29. Deze jet is echt een reuzendoder. De Afghanen en Tjetsjenen liggen er nog dagelijks wakker van.
BESTURING: Novalogic heeft er voor gezorgd dat de MIG-29's uit het spel eenvoudig te besturen zijn. Je zit zo in de lucht. En als je MIG tijdens het vliegen oncontroleerbaar dreigt te worden, kun je de PC op diverse manieren laten ingrijpen. Deze helpfunkties gaven mij een gerust gevoel, waardoor ik mij helemaal op het neerhalen van m'n vijanden kon richten.
GAMEPLAY: MIG-29 werkt met de bekende missies en campagnes. Alles vindt plaats in gebieden waar de Russen het ooit voor het zeggen hadden, zoals Tatjikistan en Somalië.
Als je wilt kun je eerst trainen. Mijn ervaring was echter dat je al vrij snel een missie kan aangaan. En dat is toch het leukst.
KANNONENVOER: Er zijn in het spel genoeg vijanden aanwezig. Ze komen meestal ook snel op je af, mits je in de goede richting vliegt. En daar had ik dus nogal moeite mee. Bij het opsporen van je doelen, maak je namelijk gebruik van een voor mij nogal onduidelijke radar. Pas na een paar mislukte missies was ik er redelijk aan gewend.
Maar, eerlijk is eerlijk, als ik de tegenstander tegenkwam, dan was het ook meteen dikke pret. Dankzij de AI zijn deze knapen trouwens niet eenvoudig neer te knallen.
GRAPHICS: De omgevingen van MIG-29 zien er scherp en fraai uit. Zelfs op een Pentium 133 met een 3Dfx-kaart tover je kwalitatief goede beelden op het scherm. De snelheid van de gameplay heeft er niet echt onder te leiden.
Helaas valt er onderweg weinig te zien. Alleen daar waar de vijanden zich bevinden, kom je ook echt wat tegen.


Mag ik je voorstellen: de MIG-29.

RAPPORT

graphics	8⁰
geluid	7⁵
originaliteit	8⁰
speelbaarheid	8⁵

- ▲ Makkelijke besturing
- ▲ Slimme AI
- ▲ Speelbaar op P133
- ▼ Saaie omgevingen

PC CD-ROM
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Novalogic
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

8⁰

De prijzen van F-16 Multirole en MIG-29 Fulcrum zijn niet apart in het rapport vermeld. Deze twee games zijn namelijk alleen te koop als bundel. De prijs bedraagt ƒ 99,95.

Twee halen, één betalen dus.

Total Air War


Het bloed stijgt naar m'n kop.


Bingo.

Je doet Total Air War ernstig tekort door het een straaljagersim te noemen. TAW staat namelijk echt voor Total Air War. Je moet de juiste strategie bedenken, gebieden verkennen, squadrons er op uit sturen en zelf missies vliegen. Alle aspecten van de oorlog komen kortom aan bod.
BESTURING: Over de besturing hoeft ook hier niemand zich druk te maken. Weliswaar is de handleiding van TAW verreweg het dikst (300 plus), maar dat heeft meer met de zeer uitgebreide gameplay te maken. Je bevindt je wederom binnen no-time in de lucht en met behulp van de reference-card valt de F22 goed onder controle te houden.
GAMEPLAY: Die is zeer uitgebreid als je voor een van de tien campagnes kiest. In zo'n campagne ontvouwt zich in real-time een oorlog in het Midden Oosten.
Jij speelt meerdere rollen tegelijk. Als commander in de Warroom stuur je de squadrons aan, als commander van een AWACS-verkenningsvliegtuig houd je het slagveld in de gaten en als F22 piloot kick je de vijand's ass.
De campagne-engine reageert op jouw strategische zetten en het succes van de door jou uitgevoerde missies. Hierdoor loopt een campagne iedere keer weer anders af. In de Custom-Combat mode kun je 'op je gemak' tegen elke vijand afzonderlijk vechten.
GRAPHICS: De graphics vielen mij wat tegen. Ik vermoed dat producent DID kwantiteit boven kwaliteit heeft verkozen. De CD-ROM zit werkelijk propvol interessante spelmogelijkheden, de graphics blijven daar duidelijk bij achter. De landschappen onder je, zijn de saaiste die ik bij de vier sims ben tegengekomen. Jammer. Je hebt trouwens een Pentium 200 of meer nodig om TAW optimaal te laten lopen.
KANNONENVOER: TAW kent maar liefst 22.000 objecten die aan puinpoeier kunnen. Wees echter niet overmoedig, de AI is uitgekiend. De vijanden leren jouw zwakke en sterke kanten vlug kennen. Ik ging in ieder geval zeer vaak

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	7⁵
originaliteit	9⁰
speelbaarheid	8⁰

- ▲ Total war
- ▲ Slimme campagne-engine
- ▲ 22.000 objecten
- ▼ Saaie omgeving

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166 (200 aanbevolen), 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: DID
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555

7⁸

straaljagers

F/A-18E Carrier en Total Air War. Een mooie gelegenheid voor een vloog vele missies en leerde honderden toetsencombinaties uit mijn hoofd.

F/A-18E Carrier Strike Fighter

De F/A-18E is op dit moment het paradepaardje van de Amerikaanse Air Force. Deze straaljager is razendsnel, bijzonder wendbaar en kan een flinke portie wapentuig meenemen. Het is dan ook niet vreemd dat er inmiddels al een aantal games aan dit gevechtsmonster is opgehangen.
BESTURING: De programmeurs hebben blijkbaar wat opgestoken van de vele klachten die Mark en ik in het verleden hebben geuit over de vaak lastige besturing van straaljagersims want ook bij F/A-18E Carrier valt de straaljager makkelijk te controleren. En dat is wel zo lekker battelen.
GAMEPLAY: Het bekende werk: kies voor een missie, een campagne of de Multiplayer mode. De campagne-editor van het al eerder verschenen iF-22 zorgt er voor dat een missie, hoe vaak je hem ook speelt, steeds een ander verloop kent. Wees dus altijd alert, de vijanden strijken ieder keer vanuit een andere hoek op je neer.
Erg origineel is de 'Proficiency Flying mode', waarin je jouw moves met de F/A-18E kan showen. Hoe beter je vliegt, stunt en schiet, des te meer punten je krijgt.
GRAPHICS: Van de vier hier besproken sims kent F/A- 18E echt de beste graphics. Alles is foto-realistisch, zo van de satelliet geplukt. Je hebt echter wel een Pentium 266 of hoger nodig om hier optimaal van te genieten.
KANNONENVOER: Dat krijgt van mij een ruime voldoende. Je komt in de missies genoeg vijanden en objecten tegen. Ook hier komen de bad guys voornamelijk uit het Midden-Oosten (wordt een beetje saai onderhand). Een sterke AI zorgt voor pittige tegenstand.

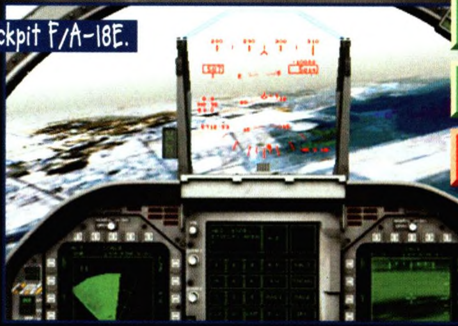
RAPPORT

- graphics 9^{0}
- geluid 8^{0}
- originaliteit 8^{0}
- speelbaarheid 8^{5}

- ▲ Eenvoudige besturing
- ▲ Missies nooit gelijk
- ▲ Super graphics
- ▼ P266 nodig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133 (266 aanbevolen), 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Novalogic
Distributeur: MVSP
Tel:035-5826969

8^{2}


Cockpit F/A-18E.


...ltijd lastig landen op zo'n schip.

F-16 Multirole Fighter


Yep!


Hot pursuit.

Multirole Fighter is precies hetzelfde spel als MIG-29, maar dan met de F-16 in de hoofdrol.
BESTURING: Novalogic heeft bij de produktie van deze game precies dezelfde engine als bij MIG-29 gebruikt. Wat voor MIG-29 gold, geldt dus ook voor F-16 Multirole Fighter. Dit houdt in dat met de besturing niets, maar dan ook niets mis is.
GAMEPLAY: Ook hier draait het om de missies en campagnes. Dit keer vlieg je boven gebieden waar de VS een dikke vinger in de pap hebben. Heel actueel: ook Servië is aanwezig.
KANNONENVOER: De vijanden zijn net als bij MIG-29 niet bepaald dun gezaaid. Maar bij neerknallen van deze lastige horzels had ik opnieuw last van dezelfde pietepeuterige radar. Door vooral veel te oefenen en constant met de vluchtleiding en je 'wingmen' te praten, kun je dit probleem oplossen.
GRAPHICS: De beelden zijn exact van dezelfde kwaliteit als bij MIG-29. Dit geldt helaas ook voor het gebodene op je scherm. Veel water, zand, grasland, besneeuwde bergen en rotspartijen en slechts af en toe een object dat je kunt kapot schieten.
Het gebeurt in MIG-29 en F-16 vooral in de lucht.

RAPPORT

- graphics 8^{0}
- geluid 7^{5}
- originaliteit 8^{0}
- speelbaarheid 8^{5}

- ▲ Makkelijke besturing
- ▲ Slimme AI
- ▲ Speelbaar op P133
- ▼ Saaie omgevingen

PC CD-ROM
Systeemeisen: Pentium 133, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Novalogic
Distributeur: MVSP
Tel:035-5826969

8^{0}

ALGEMENE CONCLUSIE

De vier straaljager-sims ontlopen elkaar nauwelijks. Elke spel heeft zijn sterke punten. Zo biedt Total Air War de meest uitgebreide gameplay. Visueel was F/A-18E het mooist, als je tenminste over een Pentium 266 beschikt. Mig-29 en F-16 Multirole speelden weer heel erg soepel.
Maak dus zelf maar een keuze, een miskoop zit er niet bij. J.J.

preview

Microsoft Combat Flight Simulator

Een flightsim van Microsoft stond tot nu toe synoniem voor vliegen, vliegen en nog eens vliegen. Super realistische games zijn het. Harde aktie was echter ver te zoeken. Daar komt nu verandering in met Combat Flight Simulator.

PENTIUM 90

Bill Gates stort zich dus nu ook al op het betere knalwerk in de lucht. En zoals we van Microsoft konden verwachten, maken ze zich er niet bepaald met een 'Jantje van Leiden' vanaf.
Combat Flight Simulator is griezelig realistisch. De acht vliegtuigen (van Duitse, Amerikaanse, en Engelse makelij) zijn pietepeuterig nauwkeurig door de programmeurs gereconstrueerd. Dit geldt zowel voor het uiterlijk als de manier waarop de kisten vliegen.
Het landschap waarboven je vliegt, is helemaal een genot voor het oog. Alles, van de bossen en het grasland tot en met de steden en de gebouwen, is fotorealistisch opgebouwd. Drie steden, te weten Londen, Parijs en Berlijn, zijn zelfs tot in de kleinste details gemodelleerd. Ik heb in een flightsim nog nooit zo'n prachtige omgeving gezien.
En het mooiste van dit alles is (en daar moet ik Microsoft toch een groot compliment voor geven) dat de beelden zelfs op een Pentium 90 goed blijven, terwijl het vliegen toch niet echt vertraagd wordt. Hulde!
Ook de aktie zelf wordt zeer natuurgetrouw in beeld gebracht. Daar zagen een aantal oudvliegers uit de WOII, die door Microsoft waren aangetrokken, op toe. Let vooral goed op het geluid. Het is een bijzonder griezelige ervaring als je een Messerschmitt hoort aankomen en even later de kogels in je cockpit slaan.

SNUFJE ADVENTURE

In CFS draait het, net zoals bij al die andere action flightsims, om de missies en campagnes.
Ik raad je aan vooraf even te oefenen in de Trainings mode, rond te fladderen in de Free Flight mode of je warm te schieten in de Quick Combat mode.
De missies in CFS wijken een beetje af van hetgeen je gewend bent. Het draait namelijk niet alleen om het aanvallen of verdedigen van een bepaald doel, Microsoft heeft er een snufje adventure aan toegevoegd. Zo blijkt tijdens een van de missies dat er zich een spion in jouw squadron bevindt. Je voert vervolgens een 'fake-missie' uit om de sneaky bastard te ontmaskeren.
Het viel me niet al te zwaar om de vliegtuigen onder controle te krijgen en dat heb ik weleens anders meegemaakt. Een vijand neerhalen bleek echter een stuk lastiger, ook al kwamen ze in een formatie van vijf op me af denderen.
Ik denk persoonlijk dat CFS een game is waarbij je moet dulden dat je in het begin vaak neergehaald zult worden. Het in de lucht houden van de kist is niet zo lastig, er goed mee manoeuvreren is een ander verhaal. De besturing van de vliegtuigen kent namelijk een ongelooflijk aantal toetsencombinaties. Pas als je al die combinaties blindelings weet te vinden, zul je de vijanden bij bosjes uit de lucht knallen.

POWER TIP

Gratis Combat Flight Simulator spelen via Internet kan op www.zone.com

CESSNA

CFS is voor een deel gebaseerd op de uitstekende engine van Flight Simulator 98 en dat heeft een erg leuk voordeel. Je kunt namelijk zeer eenvoudig vliegtuigen uit FS 98 in CFS importeren. Zo is het dus mogelijk om met een Cessna mee te doen aan het bombardement van Berlijn. Mede dankzij deze feature kan CFS weleens uitgroeien tot een cultgame, waarin hevige battles plaatsvinden tussen Cessna's en Messerschmitts.



En natuurlijk weer geen parkeerplaats vrij.

RAPPORT

graphics	9,5
geluid	9,0
originaliteit	8,5
speelbaarheid	8,5

- ▲ Fraaie graphics
- ▲ Griezelige sound
- ▲ Importeren moderne kisten
- ▼ Vijand lastig neer te halen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,00 Bfr.ca. 2350
Systeemeisen: Pentium 90, 8 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel:020-5001005

8,8

Combat Flight Simulator is zonder meer de mooiste en meest realistische WOII-flightsim van dit moment. Wel vereist het neerhalen van een vijand enige oefening. Het feit dat je moderne vliegtuigen uit FS 98 in dit spel kunt importeren, maakt de gameplay heel verrassend.
J.J.



Yep, dat is het doel.



Vlucht 315 zal enige vertraging oplopen.



Prachtige landschappen.



Is dat niet de Big Ben?



Iene, miene, mutte...



... Is de baas!


VERKRIJGBAAR VANAF
EIND NOVEMBER
SANITARIUM
EEN CONFRONTATIE
MET DE DEMONEN
UIT HET VERLEDEN!
BIJKOMEND UIT EEN COMA OPEN JE JE OGEN EN VRAAG JE JE AF WAAR JE BENT! JE HOOFD BONKT, OP DE ACHTERGROND HOOR JE MENSEN SCHREEUWEN, KRANKZINNIG LACHEN. VAGE HERINNERINGEN KOMEN LANGZAAM BOVEN. JE WEET ZELFS NIET EENS WIE JE BENT. IS DIT EEN NACHTMERRIE OF IS DIT DE DOOD?
INTRIGIRENDE GAMEPLAY MET EEN AANGRIJPENDE VERHAALLIJN. JE GAAT OP REIS DOOR 9 EPISODES. LANGZAAM WORDT JE DUIDELIJK HOE GESTOORD JOUW REALITEIT IS.
BIZARRE ADVENTURE IN EEN KRANKZINNIG SANITORIUM. MET FOTOREALISTISCHE FULL SCREEN FILMS, 3D OMGEVING, DOORZICHTIGE SLUIER-EFFECTEN, 80 GESTOORDE NON-PLAYER KARAKTERS EN INTRIGIRENDE MUZIEK EN GELUIDEN.
Nederlandstalige verpakking en handleiding
Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspeciaalzaken en o.a. bij: Computer Collectief, Makro, V&D, Funtronics, Blz. Boekhandels, ANWB filialen, Nr. 1 Software, Max Software en Games, Van Leest, Music Shop etc.
bruna
free record shop
ElectricCity
Dixons
VOBIS
OFFICE CENTRE
REDORB
Infinite loop
MINDSCAPE



Nu op tournee
op jouw N64 !
Verduiveld
Schattig !
SPACE
CIRCUS
volgende
Show start :
November
Starshot
Paniek in het Space Circus
Marketed & Distributed by
INFOGRAMES
BENELUX
NINTENDO64

GRATIS
GAMES ENCYCLOPEDIE OP CD-ROM
VOOR NIEUWE ABONNEES

INHOUD CD-ROM

- 2500 (p)reviewws inclusief scores, conclusies en screenshots.
- Strak ontworpen interface met talloze zoek- en navigatie functies.
- 25 beste games van de jaren '90 oa. Duke Nukem 1, 2 en 3D; Sin, Pac man; Red Alert, Wolfenstein 3D; Carmageddon 2 en vele anderen.



Nooit meer zoeken naar informatie over Mortal Kombat 1! Nooit meer je jongere broertje moeten uitfoeteren omdat hij je Power Unlimited heeft zoekgemaakt. Je nooit meer hoeven afvragen of Power Unlimited wel recensies heeft geschreven over Lara Croft, Sonic, Doom, Motoracer of Zelda. Never! Want Power Unlimited heeft een nieuwe cd-rom gemaakt met daarop alle Games Informatie die de afgelopen 6 jaar door de redactie is geschreven.

DE POWER GAMES ENCYCLOPEDIE

De Games encyclopedie is ook te koop!
Prijs abonnees: fl. 17,95. Prijs losse kopers: fl. 19,95.
De cd-rom bestel je door onderstaande bon in te vullen, de bon op een briefkaart te plakken en op te sturen naar:
Power Unlimited GAMES ENCYCLOPEDIE, Postbus 9805, 1006 AM AMSTERDAM
De cd-rom kun je eind november thuis verwachten.

Ik bestel ....exempla(a)r(en) van de POWER GAMES ENCYCLOPEDIE.
Ik machtig Power Unlimited om eenmalig fl. .... van mijn rekening af te schrijven.
Bank / Giro nummer..
Naam rekeninghouder...
Adres...
Postcode ....Woonplaats..


O.D.T
escape
Or Die Trying
PlayStation
PC CD ROM
PSYGNOSIS



POWER TIP

Zet in het begin de transmissie op Auto. Zo zul je eerder in staat zijn om met de snelsten mee te gaan.

RAPPORT

- graphics 8^{5}
- geluid 9^{1}
- originaliteit 7^{9}
- speelbaarheid 8^{5}

- ▲ Scheurt heerlijk
- ▲ Goede bediening
- ▲ Beuken en glijden
- ▼ Wagens blijven heel

POWER SLIDE

Powerslide is een cyber race-game waar inderdaad behoorlijk veel power in zit en allejezus veel in geslipt en gegleden wordt.

NUTOPIA

Achter Powerslide zit, net als bij de meeste race-games, geen verhaal. Je moet in het begin kiezen uit een aantal tracks en auto's en voor de rest is het ongecompliceerd scheuren, beuken en raggen geblazen.
In de game wordt geracet op prachtige desolate cybertracks. Verwacht evenwel niet dat de circuits er netjes bijliggen, want dan kom je bedrogen uit. Het is niet het zoab van de A-2 wat je onder je banden hebt. Namen als Sandblaster, Mineshafter, Develiselbow en Nutopia zeggen wat dat betreft genoeg. Het is zandhappen, ijsglibberen, tegen schuine wanden oprijden, hellinkje op en af en tunneltje in en uit scheuren. Een minuutje lekker rechtdoor kun je wel vergeten. Gelukkig kunnen de wagens tegen een stootje en hebben ze bovendien allemaal een krachtige vierwielaandrijving. Zelfs op de modderigste wegen komen ze nog vooruit. En in dergelijke ellendige omstandigheden ga je op zeker terecht komen.

BIMBEAU ESCARGEAUGEAU

In het begin van Powerslide kun je slechts op drie tracks terecht. Ook zijn nog niet alle auto's beschikbaar. Om meer tracks uit te kunnen checken, zul je races moeten winnen. De zeven computertegenstanders hebben echter allemaal een behoorlijk pittige rijstijl. Zelfs de dame met de prachtige naam Bimbeau Escargeaugeau bezit een behoorlijk paar ballen.
Gelukkig zendt de producent mij meestal de cheatcodes. En ik moet zeggen, hoe verder je in het spel terechtkomt, hoe mooier de circuits worden. En vooral ook langer, want de drie baantjes die je aan het begin krijgt, zijn wat aan de korte kant.

RACEKAK

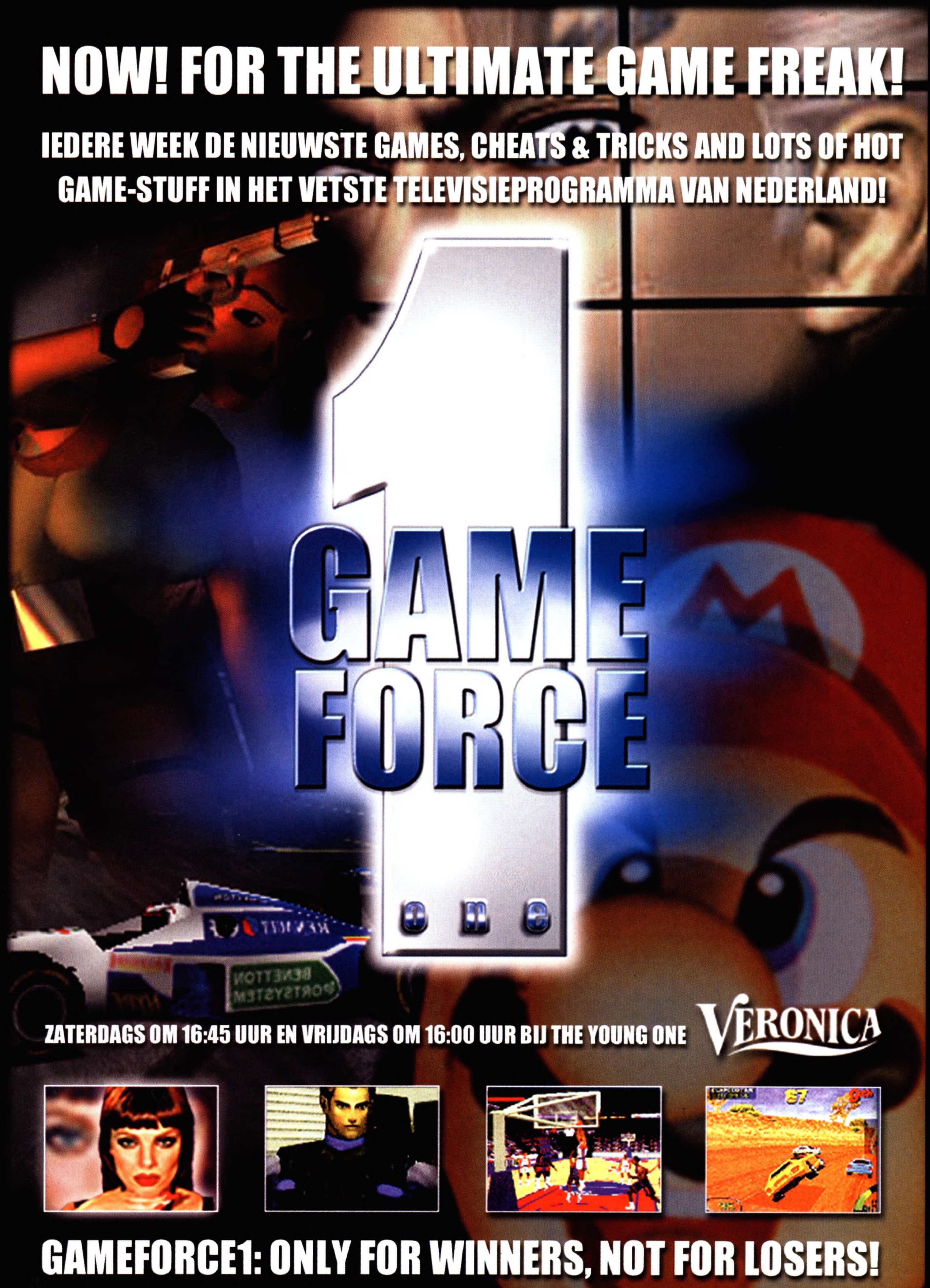
De tracks in Powerslide zijn, zoals al eerder opgemerkt, alles behalve effen. Wil je op deze wegen een auto onder controle te houden, dan moet de wagen absoluut snel op jouw bevelen reageren.
De programmeurs van Emergent hebben wat dat betreft knap werk afgeleverd. Alle aanwezige wagens doen precies wat je wilt. Je kunt zelfs twee toetsen, bijvoorbeeld 'gas' en 'naar links', tegelijk ingedrukt houden. Op die manier kun je een wagen echt door de bocht laten glijden, net als bij een rally.
Als je per ongeluk toch tegen de vangrail of een rots knalt, zet de PC je wagen meteen weer rechtop. Er kan ook niets aan de wagen kapot en dat had ik graag anders gezien. Zo'n bumper die van de wagen spat, dat is toch altijd weer een mooi gezicht.
Het geluid is erg fraai. Als je bijvoorbeeld op de bevroren track rijdt, hoor je het ijs echt onder de banden knisperen en bij de natte modderige baan moeten m'n buren ongetwijfeld gedacht hebben dat ik een acute aanval van de racekak had.
De bèta van Powerslide beviel mij al met al behoorlijk goed. Het is weer eens wat anders dan racen in een Formule 1 bolide. Volgens Emergent zullen in de uiteindelijke versie nog een aantal bonustracks verwerkt worden. Het kan dus niet op met de pret.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166, 16 Mb RAM, SVGA of 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Emergent
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

8^{3}

Powerslide is een aanrader voor iedereen die van het betere beukwerk met monster-cars houdt. Deze game scheurt echt belachelijk lekker.

J.J.



NOW! FOR THE ULTIMATE GAME FREAK!
IEDERE WEEK DE NIEUWSTE GAMES, CHEATS & TRICKS AND LOTS OF HOT GAME-STUFF IN HET VETSTE TELEVISIEPROGRAMMA VAN NEDERLAND!
GAME FORCE one
ZATERDAGS OM 16:45 UUR EN VRIJDAGS OM 16:00 UUR BIJ THE YOUNG ONE
VERONICA
GAMEFORCE1: ONLY FOR WINNERS, NOT FOR LOSERS!

No one can stop Mr. Domino

De afgelopen jaren zijn we overspoeld met de ene na de andere recordpoging om zoveel mogelijk dominostenen om te laten vallen. Pure tijdverspilling als je het mij vraagt. Reden genoeg om met enige argwaan naar het spel Mr. Domino te kijken.



Zullen we een potje?



Check de parachute, anders val je te pletter.

RAPPORT

graphics	8⁸
geluid	8⁰
originaliteit	9⁵
speelbaarheid	9⁰

- Verslavend
- Orgineel
- Puzzelen
- Gameplay

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: JVC/Artdink
Distributeur: Atoll Soft
Tel:030 2416016

9

Mr. Domino is een complex en fenomenaal spel dat pas echt gaat leven als je het ook daadwerkelijk aan het spelen bent. Ik raad iedere puzzel- en dominofreak dan ook aan om dit spel aan te schaffen. Mr. Domino heeft mijn hart gestolen en ik ben al dagen niet meer achter mijn PlayStation weg te slaan.
THOMAS

GEEN STOPPEN AAN

De PU-hoofdredakteur belde mij onlangs dolenthousiast op met de mededeling: "Thomas, ik heb een fantastisch spel voor je. Het heet Mr. Domino. Je weet niet wat je meemaakt als je eenmaal begint met spelen...!".
Mijn eerste reactie was nogal lauw. Want hoe kan een spel met dominostenen in godsnaam mijn bloederige gamehonger stillen. Domino is voor ouwe lullen.
Maar er was geen discussie mogelijk. Ik moest goed- of kwaadschiks steentjes gaan leggen. En al snel bleek mijn baas het bij het rechte eind te hebben. Ik kon niet meer stoppen. Ik was verslaafd! No one can stop Mr. Domino: ik heb het aan den lijve ondervonden.

NEW NEW NEW

Wat is er dan zo bijzonder aan Mr. Domino?
Allereerst is de gameplay en het spel dat moet worden gespeeld bijzonder origineel. Het spel bestaat uit een groot aantal platforms. Op deze platforms liggen verschillende hotspots die door de heer of mevrouw Domino binnen een bepaalde tijd geactiveerd moeten worden. Het activeren van deze plekken zorgt weer voor een kettingreactie buiten het platform.
Deze kettingreacties (variërend van rollende biljartballen, omvallende kaartenhuizen en exploderende magnetrons) zorgen er weer voor dat een door jou zorgvuldig geplaatste dominosteen verderop op het platform omvalt. En zijn alle hotspots binnen de tijd geactiveerd dan is dat level bedwongen en gaat het echtpaar gezellig verder naar de volgende ronde.
Het klinkt allerminst simpel, maar heb je eenmaal door waar de hotspots liggen dan wijst de rest zich vanzelf.

HOTSPOTS

Maar hoe activeer je die hotspots? Bij het beantwoorden van deze vraag komt het belangrijkste onderdeel van Mr. Domino om de hoek kijken. De enige manier om de hotspots te activeren, is door er een dominosteen op te laten vallen. Deze stenen heb jij als speler bij je. Maar pas op: iedere ronde heeft Mr. Domino slechts een beperkt aantal stenen ter beschikking. Het is dus belangrijk om een steen voor de hotspot te leggen en verderop, op een oplichtend vlak, pas weer de eerste steen van een volgende reeks.
De oplichtende vlakken staan namelijk voor de plek waar een geactiveerde kettingreactie tot zijn einde komt en weer de eerste steen omgooit. Alleen, maar dan ook alleen op deze manier kan een platform uitgespeeld worden.
Mis je een steen of zet je per ongeluk een steen op de verkeerde plek, stop dan maar want tijdgebrek zal je de nek omdraaien.



Domino D-Day in de supermarkt.



Domino-biljart.

POWER TIP
Pas op voor de reset-toets want dan kun je weer helemaal opnieuw beginnen.



De graphics van Mr. Domino zijn overzichtelijk, simpel en origineel.



Oeps, teveel snelheid en deze ronde is verloren.



Pa wordt gevloerd door een dominosteen.



Let's Domino!

VAN DE UITGEVERS VAN MYST EN RIVEN...

Je zou de persoon willen vermoorden die jouw zoontje heeft ontvoerd. Het enige probleem is; hij is al dood!

Fluisterende geesten in het gesticht zijn je enige hoop tijdens de zoektocht naar je zoon.

Een confrontatie met je duivelse vader is onvermijdelijk, een afrekening met het verleden noodzakelijk.

Briljante 24-bit kleuren, fotorealistische graphics, intrigerende muziek en geluiden verzorgen levensechte effecten. Je waant je echt in het gesticht.



Zeer goede gameplay door een intuïtieve point-and-click interface (360° view).

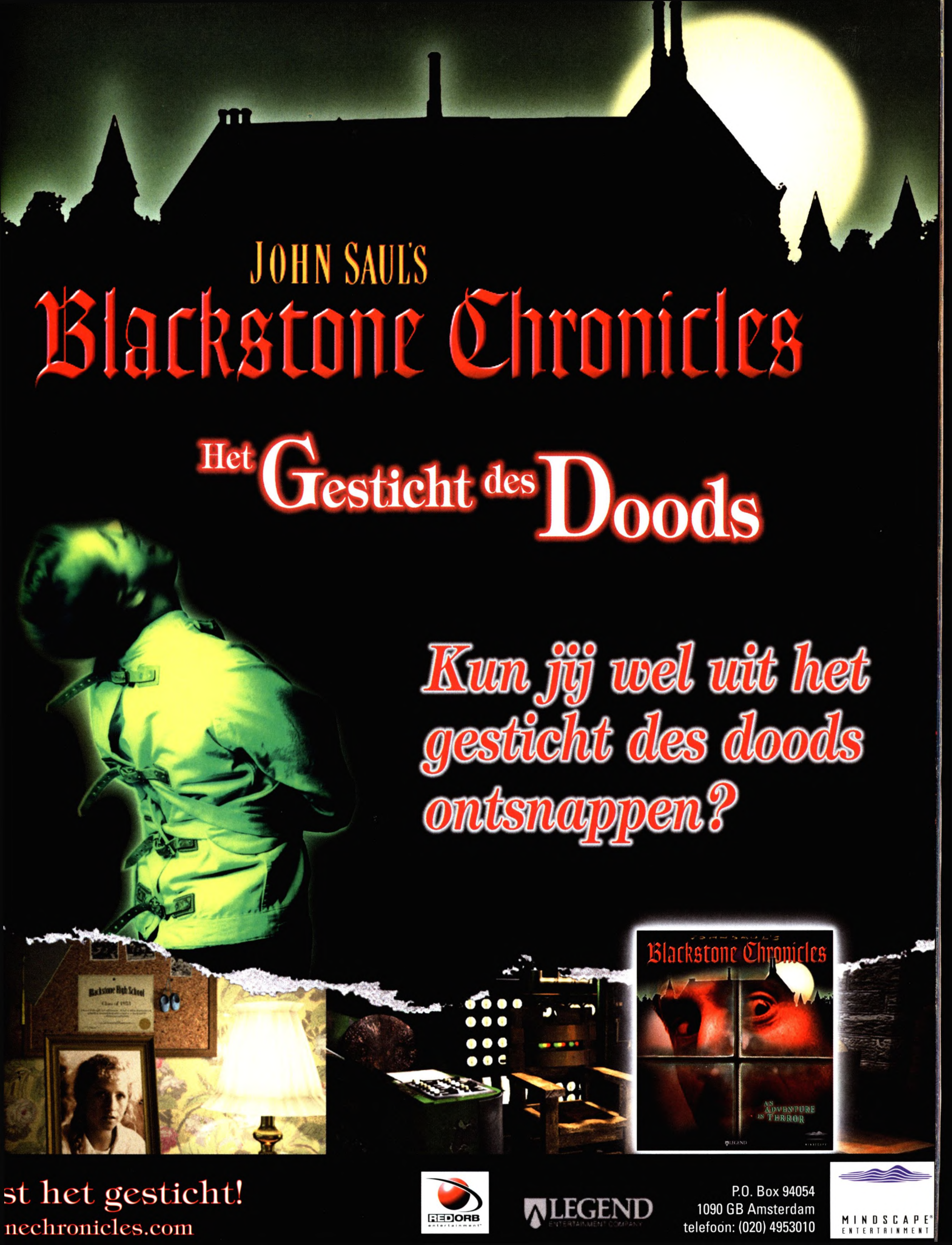
John Saul staat synoniem voor angstaanjagende psychologische thrillers. Hij heeft 19 hit thrillers geschreven. De bestseller Blackstone Chronicles serie is nu herschreven in een unieke 3D adventure game.



Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspeciaalzaken en o.a. bij: Computer Collectief, Makro, V&D, Funtronics, Blz. Boekhandels, ANWB filialen, Nr. 1 Software, Max Software en Games, Van Leest, Music Shop etc.

Bezoek alv

www.blacks



JOHN SAUL'S
Blackstone Chronicles
Het Gesticht des Doods
Kun jij wel uit het gesticht des doods ontsnappen?
Blackstone High School
Blackstone Chronicles
AN ADVENTURE IN TERROR
st het gesticht!
nechronicles.com
RED ORB entertainment
LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY
P.O. Box 94054
1090 GB Amsterdam
telefoon: (020) 4953010
MINDSCAPE® ENTERTAINMENT

TOPGEAR Overdrive

Een klein jaar geleden kwam TopGear Rally uit voor de N64. Afgaand op de titel zou je denken dat TopGear Overdrive de opvolger zou zijn maar dat is dus niet het geval.

ANDERE GAME

TopGear Overdrive heeft vrijwel niets te maken met TopGear Rally dat een klein jaar geleden uitkwam. Kwa opzet en gameplay hebben de spellen eigenlijk niets met elkaar gemeen.
De bedoeling is dat je een aantal competities/seizoenen afwerkt. Je neemt het op tegen elf tegenstanders en je moet bij de eerste vier zien te eindigen om naar het volgende circuit te kunnen gaan. Is dat in vijf races gelukt, dan heb je een seizoen gewonnen en mag je meedoen aan het volgende. Moeilijkheidsgraden kent het spel niet, hoe verder je komt hoe heftiger de competitie wordt.

KOPEN

Om de steeds zwaardere tegenstand de baas te kunnen, is het de bedoeling dat je je wagen upgrade of een betere aanschaft en daar is natuurlijk geld voor nodig.
Dat verdien je door bij de beste vier te eindigen en door over geldpowerups te rijden tijdens je races. Heb je genoeg gespaard dan kun je kiezen voor het upgraden van je wagen (besturing, acceleratie, topsnelheid, nitro´s) of een betere auto kopen, waarvan er uiteindelijk acht tot je beschikking staan.

NIET REALISTISCH

Dat hele gedoe met geld verzamelen en over powerups rijden ontbrak in TopGear Rally dat als racegame een stuk serieuzer (realistischer) was.
Het enige dat we nog van TGR kennen en ook nu een rol speelt, zijn de shortcuts waardoor het mogelijk is een stuk van het circuit af te snijden en een kortere (soms verborgen) route te volgen. Erg spektaculair zijn de circuits niet. Je rijdt over tracks die in 1 à 1½ minuut per ronde zijn af te leggen en met namen als 'downtown' en 'sandy-beaches' ongeveer dat brengen wat je vantevoren zou kunnen bedenken. Per seizoen werk je vijf tot zeven verschillende circuits af die steeds weer terugkeren in gespiegelde vorm of met andere weersomstandigheden.

ZWARE KLUS

Sterk punt van TGO is de besturing van de wagens. Je kunt alleen sturen met de stick maar die luistert uitstekend en dat heb ik bij menige racegame op de N64 wel anders meegemaakt.
Zeker als je je auto geupgrade hebt en een maximale 'handling' hebt gekocht is er op dat gebied weinig meer te wensen te over.
En die goede besturing is nodig ook. Vooral in het begin van een seizoen, als je wagen nog helemaal standaard is, is het enorme klus om bij de eerste vier te eindigen.
Nauwkeurig sturen is sowieso een vereiste want raak je van de baan of knal je vol op de vangrail dan volgt er een enorme explosie en blijft er niet veel meer van je auto over dan een zwartgeblakerd schroothoopje. Vijf seconden later staat je wagen overigens weer onbeschadigd teruggeplaatst op het circuit. Opnieuw een punt dat duidelijk maakt dat realisme in dit spel ver te zoeken

Volg die gele auto en snij een stukje af.





We liggen voorop en maken een vreugdesprong.



Even een nitro scoren.



Ingang van de tunnel gemist.

Flying beetle in de Two Player mode.



POWER TIP

Gooi er bij de start meteen twee nitro-boosts tegenaan dan heb je gelijk de vaart erin.

RAPPORT

graphics	7⁰
geluid	7⁰
originaliteit	6⁸
speelbaarheid	8⁴

- ▲ Uitstekende besturing
- ▲ Niet te moeilijk, niet te makkelijk
- ▼ Weinig nieuws
- ▼ Soms erg donker

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Kemco
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

7³

TopGear Overdrive blinkt uit op het gebied van besturing maar verder heb ik er weinig bijzonders aan kunnen ontdekken. Misschien dat ze in een volgende versie wat vette wapens op de auto's kunnen monteren.
ED


APOCALYPSE
Starring Bruce Willis
"...the most frantic, explosive 3D engrossing environment game in the world."
Official Playstation Magazine
94%
Gamer
"Apocalypse is een echte winnaar, dit wordt echt een knal festein..."
APOCALYPSE
(1 Johannes 2,8)
Kinderen, het is het laatste uur,
Gij hebt gehoord dat de Antichrist moet komen....
www.activision.com
ACTIVISION
CONTACT
www.contactdata.nl
PlayStation

Multi Premium Games van EEP: twee topgames voor de prijs van één.



ƒ 29.95

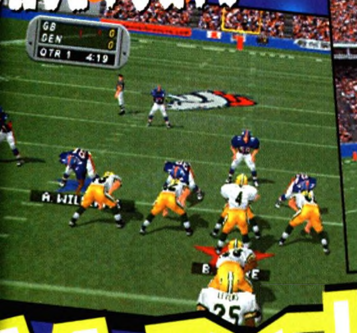
Met de nieuwe Multi Premium Games van EEP heb je pret voor tien. En dat voor een heel klein prijsje. Want in elk van de vijf MPG-packs zitten namelijk twee van de beste Pinball, Flight Simulation of Racing games aller tijden. Geen shareware of demo-versies, maar de complete versie inclusief handleiding op de CD-Rom. Betaalde je daar vroeger nog honderd gulden per game voor, bij de CD-winkel, multimediashop, computerspeciaalzaak, boekhandel of het warenhuis pak je er nu twee voor nog geen dertig piek!

electronic entertainment publishing

SILVER LABEL · SILVER LABEL PLUS · SILVER LABEL EXTRA · pt platinum label · PALLADIUM LABEL

Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in de Benelux exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland.





Madden NFL 99

We zitten nog vet in 1998 en we worden al overspoeld met spellen met 99 in de naam. Madden 99 is er daar een van. Elk jaar komt er weer een nieuwe versie uit van deze American Footbal-game. Echt voer voor de liefhebbers van het wat stevigere werk. Persoonlijk vind ik de Madden-serie een van de toppers in het genre.
De 99-versie ziet er opnieuw puik uit. De graphics zijn nog beter dan voorheen, de gameplay verloopt soepel, de aktie is realistisch, het spel kent weer shitloads aan statistieken en de Multiplayer mode is zeer uitgebreid.
Ik kan weinig punten van kritiek vinden. Madden 99 laat gewoon American Footbal zien zoals het spelletje in werkelijkheid ook gespeeld wordt, zonder enige opsmuk of vreemde power-moves.

ANDREAS

Madden NFL 99 • PC CD-Rom • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 00800-94055555

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 8,5





NFL Blitz

Het grote probleem bij American Footballgames is vaak dat ze moeilijk zijn om te leren en vol zitten met onbegrijpelijke termen, regels en moves. Ben je niet opgegroeid met de sport en volg je de verrichtingen van de Admirals niet, dan zal je het ook niet ver schoppen in de gemiddelde NFL-game. Blitz is hierop een grote uitzondering. Midway heeft het niet zo nauw genomen met de realiteit en een superspannend actie-packed spel neergezet, waarmee ook niet ingewijden lol kunnen hebben.
De graphics zijn niet gemotion-captured, maar gewoon lekker lau in elkaar geknutseld. De moves zijn agressief als een malle en de gameplay is zo eenvoudig dat je binnen no-time aan je monitor gekluisterd zit en er door geen linebacker meer vanachter vandaan te rossen bent. Hut, hut, hut!

ANDREAS

NFL BLITZ • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca 2300 • Fabrikant: Namco • Distributeur: CD Contact Data • Tel:077-3232832

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: 8,5

Swing • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900• Fabrikant: Jade Interactive • Distributeur: Audax • Tel: 0161-457623

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,2 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Swing

oftware 2000 heeft en desktop game itgebracht die doet enken aan de goeie uwe tijd. Een game eheel in de traditie an spellen als Tetris, uzzle Bubble en Vin-Brick. Dus geen itgebreide handleiingen om te lezen oor je kan spelen, geen hardcore moves die je eerst onder de knie moet krijgen enzovoort. Gewoon items plaatsen die een puzzel op moeten lossen om door te gaan naar het volgende level dat in moeilijkheid en snelheid toeneemt totdat je je uiteindelijk over moet geven.
De items in Swing zijn genummerde ballen die op elkaar gestapeld worden op weegschalen. De bedoeling is ze in de juiste combinatie te stapelen, voor je de top raakt. Met het laten vallen van de ballen en de 28 verschillende bonusballen biedt dit spel uren speelplezier.

MARK B





NHL 99 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts• Tel:00800-94055555

GRAPHICS: 9,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 7,9



NHL 99

Electronic Arts komt traditiegetrouw rond deze tijd met een nieuwe NHL game, in dit geval natuurlijk NHL 99 genaamd. De verschillen met de 98-versie zijn misschien subtiel, maar dit nieuwe hockeyspel is net weer een tikkie sneller en harder en heeft meer teams om uit te kiezen, inclusief World Leagues en AllStar teams.
Natuurlijk zijn alle team-roosters geupdated, gezien er altijd spelers geruild en verkocht worden tijdens en na het seizoen.
Twee punten die mij in dit spel erg aanspraken waren de mogelijkheid je eigen spelers te creëren (van hun naam tot hun shirts) en de één op één gevechten die af en toe voorkomen tijdens de gameplay. Het enige dat ik miste was het uitbreken van een echte ouderwetse massale vechtpartij.

MARK B.



shortcuts

Actua Golf 3

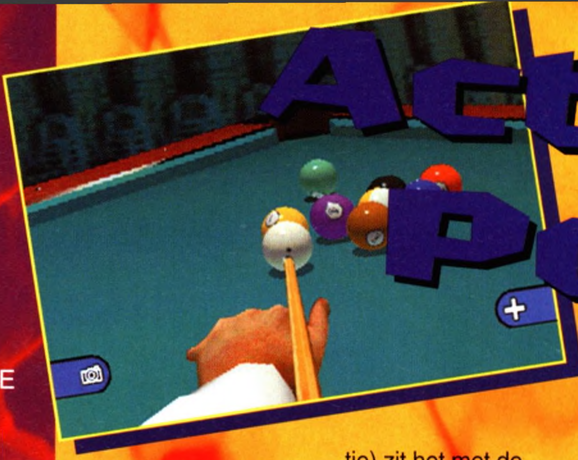
Dit golfspelletje is alweer toe aan zijn derde deel in de Actua Sports serie en kent ten opzichte van z'n voorgangers weinig spektaculaire verbeteringen, als je het mij vraagt.
Er zijn natuurlijk weer de gebruikelijke toernooien en weet ik veel wat nog meer, maar in grafisch opzicht kent deze versie niet al te veel hoogstandjes wanneer je 'm vergelijkt met de meest recente golfspellen van de concurrentie.
Er zijn een zooitje nieuwe spelers en golfbanen, maar echt spectaculair wil het allemaal niet worden. Tel daarbij op de soms onrealistische snelheid van de bal, en je komt al snel tot de conclusie dat Actua Golf 3 niet meer is dan een matige opvolger van de voorgaande twee games. Alleen geschikt voor de ware liefhebbers, zeg ik dan ook maar.
SKATE



Actua Golf 3 • PlayStation • Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 2000 • Fabrikant: Gremlin • Distributeur: Columbia • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 6,8 GELUID: 6,4 ORIGINALITEIT: 6,2 SPEELBAARHEID: 6,8

Actua Pool



De poolgames schieten de laatste tijd als paddestoelen uit de grond. Echt veel van elkaar verschillen doen ze niet, maar dat maakt het allemaal niet minder leuk om te spelen. Zelf ben ik een ontzettende poolfreak en ik heb dit spel dan ook met veel plezier getest. De game voelt zeer realistisch aan en met een dozijn aan verschillende soorten tegenstanders, tafels en gametypen (waaronder ook een trick-shot-optie) zit het met de houdbaarheid van Actua Pool wel goed.
De vierkante en ruitvormige speeltafel zijn een leuke afwisseling maar uiteindelijk gaat er toch niets boven de gebruikelijke 8- of 9-Ball game op de rechthoekige tafel.
Al met al een plezierige game om alleen of met je maatjes de dagen mee door te komen. Scheelt je weer een hoop reisjes naar de lokale poolhal.
SKATE



Actua Pool • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Gremlin • Distributeur: Columbia Tristar • Tel:035-6250720

GRAPHICS: 7,2 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 7,8 SPEELBAARHEID: 8,6

Revenge of Arcade

Revange of Arcade• PC CD-ROM • Prijs: ƒ 69,- Bfr.ca. 1275 • Fabrikant: Microsoft• Distributeur: Microsoft • Tel: 020-5001005

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,0

De opvolger van Return of Arcade biedt de volgende spellen: Ms Pacman, Xevious, Rally-X, Motos en Mappy.
De games draaien op een PC net zo lekker als vroeger op de kast en elke game start met het goeie oude rebootscherm dat we ook zagen als meneer de snackbareigenaar de stekker erin stopte. Hoewel de cursorknoppen of joypad het prima doen, mis ik toch die lekkere rooie stuurknuppel in mijn veel te kleine knuistjes, maar die tijd is voorbij.
Verder zijn graphics, geluid en gameplay precies zo als vroeger, dus heel erg goed ontworpen en van lekkere lage kwaliteit.
Revenge of Arcade is een fijne verzameling van gouwe ouwe arcadegames en vooral Ms. Pacman, Xevious en Rally-X maken de schijf de moeite waard voor gamers die even willen terugdenken aan die dagen van weleer.
ANDREAS



Eliminator • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Magenta • Distributeur: N.N.B.

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 3,0 SPEELBAARHEID: 7,9

Eliminator



In Eliminator speel je een piloot die gevangen genomen is en door de vijand gedwongen moet meewerken aan het testen van nieuwe wapens. Je wordt opgesloten in een voertuig dat over een laserkanon beschikt en losgelaten in tal van arena's waar het nieuwe wapentuig de kans krijgt om jou te vernietigen. Je enige kans is om het wapentuig uit te schakelen voordat ze dat bij jou doen. Behalve een 1-player mode kan je elkaar ook te lijf gaan in drie verschillende arena's door middel van een splitscreen mode. In principe gaat het hier om een heel ander spel omdat je het opneemt tegen een andere menselijke speler en er verder geen vijanden zijn.
Eliminator ziet er prima uit en laat zich gemakkelijk bedienen maar het biedt verder weinig plezier. Arena na arena robots kapotknallen heeft zo zijn beperkingen. Ook de two-player optie maakt niet veel goed.
BJØRN




PRIDE
INTERACTIVE
16+
I.V.M.
EXTREEM
GEWELD!
GEBASEERD OP DE BEKENDE JAPANSE FILMS, NEEM HET OP TEGEN KWAADAARDIGE KLONEN DIE DE HET LAND ONVEILIG MAKEN. ALLE DENKBARE WAPENS ZIJN TE GEBUIKEN MAAR PAS OP MET DE MENSEN DIE IN DE STEDEN LEVEN. ZILLAMANIA IS IDEAAL VOOR DE LIEFHEBBERS VAN EEN GOEDE SHOOT-EM-UP ADVENTURE WAAR GROF GEWELD & BLOED NIET GESCHUWD WORDT.
ZILLAMANIA
39,95
VERKRIJGBAAR BIJ:
BART SMIT, BRUNA, EXPERT, DISCOURIER / MUSIC SHOP, DIXONS, DYNABYTE,
FREE RECORD SHOP, EAR & EYE, KIJKSHOP, TURNING POINT, MAX, MUSIC HOUSE.



WELCOME
TO YOUR NEW
RELIGION
HERETIC II
Superieure Karakter-Eigenschappen.
Je hebt heel wat om je tegenstanders mee te lijf te gaan. Magische spreuken, mythische krachten, allesvernietigende wapens.Daarnaast kun je overal op, in, onder en over.
De Pracht en Praal van de Heretic-saga.
De bekroonde ontwikkelaar Raven op z'n best. Zeer rijke gameplay, uitge-strekte 3-D omgevingen (o.a. zinkende steden) met mythische bewoners. Heretic II is in één woord: Legendarisch!
Daadwerkelijke spelbeelden!
Revolutionaire Quake®-Actie.
Zien is geloven. De zwaar verbeterde Quake II™ engine staat garant voor vloeiende 3-D animatie en furieuze actie.
"Wie zei dat sprookjes niet echt zijn?"
PC Zone November
Het 3de Persoons Perspectief.
Death Match action, *multiplayer mayhem* en de ontelbare tegenstanders helpen je met gemak door de winter heen. Zo heb je het nog nooit eerder gedaan!
RAVEN
CONTACT
www.contactdata.nl
gratis on line gaming
GamePoint
www.gamepoint.nl
ACTIVISION
Heretic II™ © 1998 Raven Software Corporation. Heretic II® is a registered trademark and Heretic II™ is a trademark of Raven Software Corporation. Developed by Raven Software Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Quake® is a registered trademark and Quake II™ is a trademark of Id Software, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.



LEMMINGS

Even voor de jonge lezertjes; Lemmings is een oersimpel spelletje waarin het de bedoeling is een leger van kleine mannetjes naar de uitgang te leiden. Dit doe je door het uitdelen van commando's aan de juiste Lemming. Bijvoorbeeld als een berg de weg blokkeert, geef je het voorste mannetje de opdracht door de berg heen te hakken. De mannetjes blijven doorlopen dus als je niet snel genoeg bent, wandelen ze zo een afgrond in. Een game waarbij je snel en strategisch moet denken dus.
Grafisch en kwa gameplay is deze versie gelijk aan de allereerste versie op de Commodore 64. Het enige extra is dat deze PSX zowel deel 1 als 2 bevat. Lemmings is leuk en verslavend, maar wel een beetje old-school. Daar is niks mis mee, maar van mij hadden ze het grafische gedeelte wel een kleine facelift kunnen geven.
Als je het nooit hebt gespeeld is het zeker de moeite waard om te checken.

RUBEN

Lemmings • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 3,0 GELUID: 5,5 ORIGINALITEIT: 4,0 SPEELBAARHEID: 9,5

STARCON

Starcon op de PC was een uit drie delen bestaande strategische science fiction game, waarmee je met elk gewenst buitenaards ras om de heerschappij in het heelal kon strijden.
Erg veel aktie was er niet te bekennen maar dat hebben de mensen bij Accolade waarschijnlijk bewaard voor de PlayStation. Hoewel ik slechts een summiere versie van Starcon heb kunnen bekijken, heeft het spel heel veel weg van Colony Wars. Het is namelijk de bedoeling, net als in CW, om je vloot van ruimtevrachtschepen te beschermen tegen rondvliegend ruimtegespuis. In de uiteindelijke versie kun je kiezen uit een hele waslijst aan buitenaardse rassen met wie je hele sterrenstelsels kan veroveren. Elk ras heeft zo zijn eigen cultuur, eigenschappen en ruimteschepen. Starcon vraagt daarbij ook strategisch inzicht, dus niet alleen maar een beetje de boel afknallen, maar ook bondgenoodschappen sluiten met andere rassen of het uitbreiden van je eigen oorlogsvloot.

RUBEN



Starcon • PlayStation • Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900 • Fabrikant: Accolade • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 00800-94055555

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 5,5 SPEELBAARHEID: 7,0

Skull Caps • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Creative Edge • Distributeur: Ubi Soft • Tel: 035-528807

GRAPHICS: 8,3 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: 8,4

SKULL CAPS

Over de kortjes achter in de PU wordt vaak ten onrechte gedacht dat het alleen maar om slechte of mindere games gaan. Dat is dus lang niet altijd waar.
Neem bijvoorbeeld Skull Caps. Vond je Lemmings een tof spel, check dit dan zeker. Skull Caps is een aandoenlijk, grappig en kleurrijk strategie spelletje dat handelt over de rivaliteit tussen de 'Kalen' en de 'Harigen'. Die gaan elkaar dus flink in de haren zitten, maar doen dat op ongebruikelijke manier. Geen wapenfabrieken en honderden tanks maar zeer hilarische wapens als exploderende koeien, vallen en strikken, uit het water opduikende haaien en meer van dergelijke cartoon-elementen. Een verfrissende en vernieuwende strategy game, waar de nadruk duidelijk op de humor ligt en niet op het vernietigen.

JAN



Tribal • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Midway • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 9,0 SPEELBAARHEID: 5,0



Tribal

Doel van Tribal is om als eerste door een bepaald aantal lichtgevende spiralen te lopen.
Als je tegenstander er als eerste doorloopt, verandert de spiraal van kleur en kun jij er niet meer door. Je moet dan je tegenstander een optater verkopen, dan krijg jij een gekleurde gloed om je heen en kan jij weer door de spiralen rennen. Het is nu weer de beurt aan je tegenstander om jou te pakken te krijgen enzovoort.
Zoals je waarschijnlijk al vermoed, ligt het hele veld vol met powerups en projectielen die je op elkaar af kunt schieten. Helaas is het spel gewoon te moeilijk omdat de besturing het laat afweten.
Vanwege het 3D-zoom-in-en-zoom-uit-systeem is het onmogelijk om bepaalde sprongen te maken of een beetje normaal over rechte stukken te rennen. Idee oké, uitvoering sucks.

BORIS

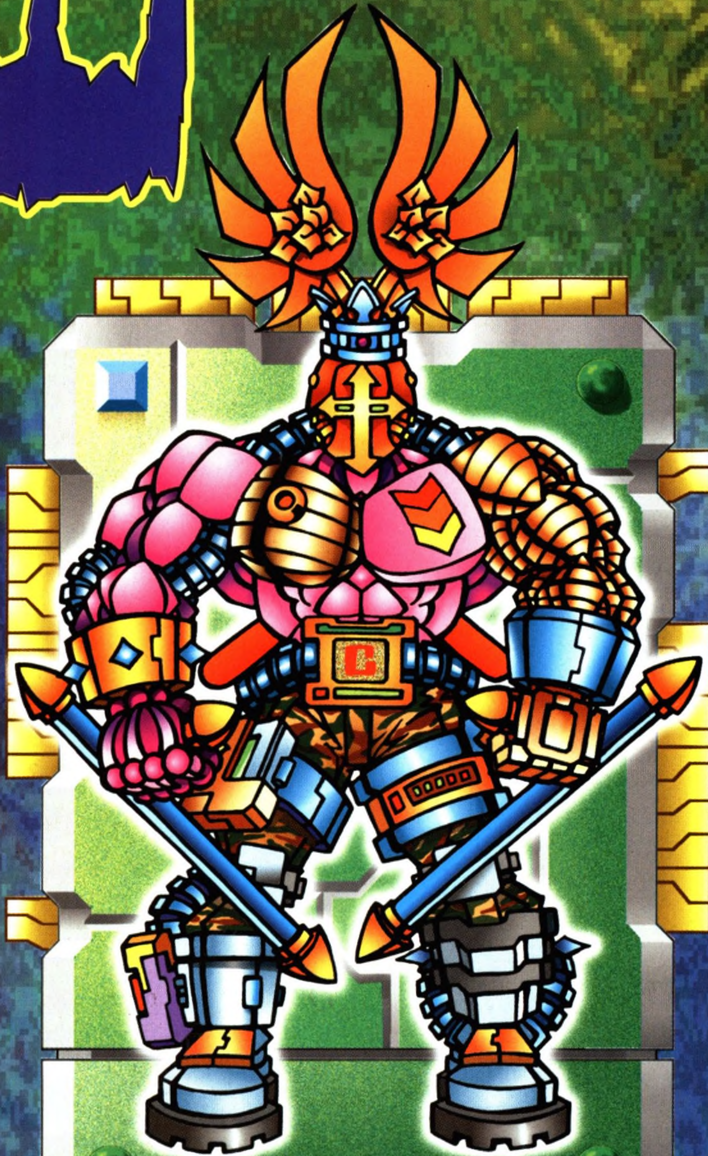
Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

NHL 99
Jasper de Munt uit Zwolle heeft twee cheats.
Deze codes kunnen op elk moment worden ingevoerd.
AWAYGOAL: geeft het uitspelende team een goal.
HOMEGOAL: geeft het thuisspelende team een goal.



PC



Wat ze tegenwoordig allemaal niet verzinnen. Volgens dagblad de Telegraaf (de krant met de grootste foto's en koppen; anders moet je zoveel tekst lezen) kunnen we ons binnenkort opmaken voor een barre winter. Na El Ninjo, is nu de vrouwelijke tegenhanger El Ninja aangekondigd! Je verzint het toch niet? Deze mysterieuze weerstoring zou extreem koude lucht onze kant opsturen, dus haal die sneeuwschuivers maar vast van zolder. Hmmm, eerst zien dan geloven. En of het nu wel of geen koude winter wordt, we zitten toch wel met zijn allen binnen te gamen. Lekker een kaars op je monitor of TV-scherm, een zak pepernoten of schaal oliebollen ernaast en gaan met die banaan! Of het nu om Sin, Half-Life, Ninja, Colin McRae Rally, Zelda 64, Turok 2 of Tomb Raider 3 gaat, een witte kerst kan ik je niet beloven, maar een vette (games) kerst wel!

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN:06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE NEDERLAND:0909-9000000
(1 gulden per minuut)

BELGIË:0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)



PC

TIP VAN DE MAAND

NEED FOR SPEED 3

Het alom geprezen NFS 3 heeft veel harten sneller doen kloppen. Bergen cheats kregen we van dit spel binnen. Er kan er maar een de eerste zijn en dit geval was dat Al-rik vd Lei.
Type deze codes bij elk menu in om de cheat te activeren.
RUSHHOUR: heavy traffic
EMPIRE: race on Empire City track
ELNINOR: race with El Niño car
MERC: race with Mercedes
GOFAST: enables super speed in Single Race mode
ALLCARS: enables all cars, including Pursuit Vehicles
Type nevenstaande codes in vlak voordat je op de RACE button klikt om nonplayer cars te spelen.

GO01	Toyota Miata
GO02	Toyota Landcruiser
GO03	Cargotruck
GO04	BMW 5 serie
GO05	'71 Plymouth Barracuda
GO06	Ford pickup with camper shell
GO07	Jeep Cherokee
GO08	Ford full-size van
GO09	'64-'65 Mustang
GO10	'66 Chevy pickup
GO11	Range Rover
GO12	Schoolbus
GO13	Caprice Classic taxi
GO14	Chevy cargo van
GO15	Volvo station wagon
GO16	Sedan
GO17	Crown Victoria police car
GO18	Mitsubishi Eclipse police car
GO19	Grand Am police car
GO20	Range Rover police car/ranger vehicle

PC

ULTIMATE SOCCER MANAGER 98

Op z'n Cruijffiaans: deze cheat lijkt me vrij duidelijk, da's een. Bovendien is hij a) bruikbaar en b) nuttig als je hem nodig hebt, da's twee, waardoor je zou kunnen zeggen dat het praktisch is om in de praktijk toe te passen, ABC-tje.
1. Geef een van je coaches een salaris verhoging van £999,999,999 per week.
2. Bied hem dan een nieuw contract aan.
3. Diezelfde coach zal nu elke week £13Miljoen (!) aan jou gaan betalen.

BANJO KAZOOIE

Deze codes zijn gestuurd door Tim K. en Lars de G. uit Harlingen en moet je invullen in het zandkasteel in Treasure Trove Cove (om het water weg te laten lopen moet je twee eieren in het emmertje schieten dat staat op een verhoging vlakbij). Vul nadat je het puzzelstukje hebt gehaald de volgende codes in.
bottlesbonusone: Banjo krijgt een groot hoofd
bottlesbonustwo: Banjo krijgt grote handen en voeten
bottlesbonusthree: Kazooie wordt groot
bottlesbonusfour: Banjo wordt lang en dun
bottlesbonusfive: Kazooie krijgt grote voeten en wordt lang
bigbottlesbonus: maakt Banjo en Kazooie groot
wishywashybanjo: je gaat spelen als een wasmachine
nobonus: alle bonussen gaan uit
Om toegang tot deze codes te krijgen moet je naar Banjo's huis (waar je begint in het spel), op het kleed gaan staan en richting het vuur kijken. Druk nu op C OMHOOG en kijk naar het plaatje van Bottles.

N 64



1080° SNOWBOARDING

Marcel de Graaf heeft het Heart Of Darkness skateboard niet gewonnen, maar snowboarden kan ie wel!
Alle Grab Tricks op een rijtje. Al deze trukjes kunnen in de lucht gedaan worden.



Trick Name	How to do it	Points
Indy	Right + B	200
Indy Nose Bone	Down-Right + B	250
Melancholy	B	100
Stiffy	Up-Left + B	250
Stalefish	Down-Left + B	250
Mute Grab	Up-Right + B	250
Tail Grab	Down + B	200
Tweak	Right + B	300
Method	Left + B	200
Nose Grab	Up + B	200
Shifty	Right-Down + B	400

N 64

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Dukesize! Met dank aan David 'Dukehead' uit Ridderkerk.
View Rogue Trip FMV sequence: bij het GT Interactive logo tijdens de opening sequence, moet je indrukken L1 + L2 + R1 + R2.

Cheat Codes

Vul deze codes in als het spel gepauzeerd is.
L2, R1, L1, R2, Up, Down, Up, Down, Select(2): onzichtbaar
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2: tijdelijke onzichtbaar
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1: onzichtbaar
Left, Right, Left, Right, Select (twee keer): oneindige ammo
Right(2), Left, Right(2), Left, Right(2), Left: powered-up weapons
L1, L2, Up, L1, L2, Down, R1, Right, R2, Left: alle wapens
R1(5), L2(5): alle items
Right, Up, Left, Down, Up, Right, Left, Right, Down: alle keys
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2: double damage
R1(9), Up: big head Duke
R1(9), Down: small head Duke
R1(9), Left: big head opponents
R1(9), Right: small head opponents

PLAY STATION



MASTERS OF TERAS KASI

De moves komen van Stef 'lightsaber' Henderson uit Rotterdam.

Keys:
t = towards
u = up
"-" = na elkaar indrukken
a = away
d = down
"+" = tegelijk indrukken
"/" = in elke richting (bijv: a-a/d-d-d/t-t = Pijltje naar links, schuinlinks-beneden, beneden, schuinrechts-beneden, rechts.)

PLAY STATION

STORMTROOPER

NO WEAPON MOVES
right hook = t-t-triangle
left hook = t-t-square
uppercut = t-d-d/t-t-square
force uppercut = t-t-d-d/t-t-square (1 bar)
knee = t-t-circle
ax kick = t-t-circle
WEAPON MOVES
blaster = d-d/t-t-triangle
fire blaster up = a-t-a-triangle snel
power balster = d-d/t-t-triangle+square (1 bar)
tracer stream = a-t-a-triangle snel (full bar)
rocket shot = d-d-triangle (2 bars)
hip toss = triangle+X (close range)

MARA JADE

NO WEAPON MOVES
electric darkside = a-a/d-d-d/t-t-triangle (1 bar of full voor meerdere hits)
WEAPONS MOVES
saber uppercut = t-d-d/t-t-circle
force saber uppercut = t-t-d-d/t-t-circle (1 bar)
flying saber = a-a/d-d-d/t-t-triangle (2 tot 4 bars)
saber sweep = t-t-square
sweep 8 swing = a-square+triangle
jedi precision slice = d-d/t-t-circle-circle-circle
force thrust = a-t-triangle (1 bar)
darkside upper = a-t-circle (1 bar)
darkside slash = triangle+square (1 bar)
sith strike = t-a-circle (unblockable)
saber upper = d-t-circle
vader strike = t-t-circle
grab and knee = triangle+X (close range)

DARTH VADER

NO WEAPON MOVES
backhand = t-a-triangle
big knee = t-t-circle
electric darkside = a-a/d-d-d/t-t-triangle (1 bar tot 4 voor meerdere hits)
WEAPON MOVES
darkside upper = a-t-circle (1 bar)
darkside slash = triangle+square (1 bar)
sith strike = t-a-circle (unblockable)
saber upper = d-t-circle
vader strike = t-t-circle
darth spin = d-a-circle
saber frenzy = t-d-d/t-t-circle
darkside saber frenzy = t-t-d-d/t-t-circle (1 bar)
lunge strike = t-t-triangle
other end of the saber = a-t-triangle
darkside choke = triangle+X (close range)

LUKE SKYWALKER

WEAPON MOVES
saber sweep = t-t-square
figure 8 swing = a-square+triangle
darkside upper = a-t-circle (1 bar)
darkside slash = triangle+square (1 bar)
force trush = a-t-triangle (1 bar)
saber uppercut = t-d-d/t-t-circle
force saber uppercut = t-t-d-d/t-t-circle (1 bar)
sweep sidestep = d-d-square
jedi precision slice = d-d/t-t-circle-circle-circle
flying saber = a-a/d-d-d/t-t-triangle (2 tot 4 bars)
grab and knee = triangle+X (close range)
chain starter (combo) = circle-square-X-square-triangle

ARDEN LYN

flip kick = X=circle
flip kick cartwheel = X+circle-circle
double ankle kick = t-t-circle
sonic blast = charge a-t-triangle (1-3 bars)
sonic sphere = charge d-a-triangle (1-3 bars)
sonic shockwave = charge d-a-triangle (full bar)
chain starter = t-t-circle-triangle-circle-triangle
scissor leg takedown = triangle+X (close range)

LEIA ORGANA

NO WEAPON MOVES
flip kick = t-t-X
double side kick = circle-circle
thermal detonator = t-a-triangle (1 bar)
stun detonator = a-t-triangle (2 bars)
training droid = t-a-t-triagle (full bar)
WEAPON MOVES
staff backhand = a-circle
chain starter = circle-square-X-X-circle
grab and knee = triangle+X (close range)

HAN SOLO

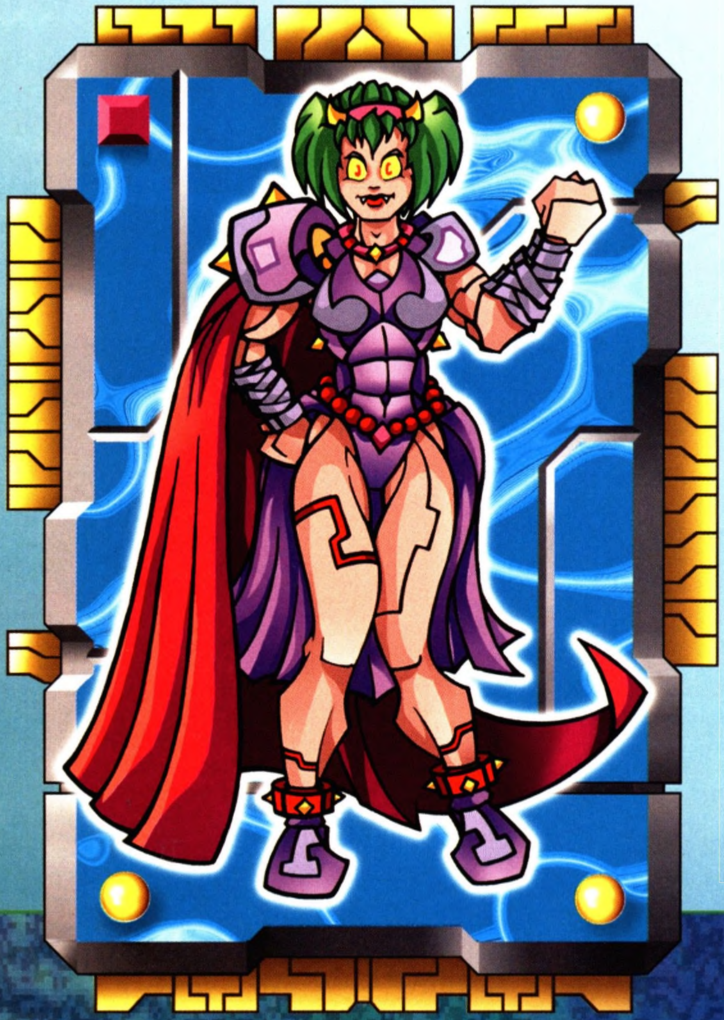
NO WEAPON MOVES
ax kick = t-t-X
uppercut = t-d-d/t-t-square
force uppercut = t-t-d-d/t-t-square (1 bar)
chain starter = X-triangle-square-triangle-square
WEAPON MOVES
blaster = d-d/t-t-triangle
power blaster = d-d/t-t-triangle+square (1 bar)
tracer stream = a-t-a-triangle snel (full bar)
hip toss = triangle+X (close range)

CHEWBACCA

NO WEAPON MOVES
push = t+square
2 fist uppercut = square+triangle
2 fist pound = d-square+triangle
gorilla slap = t-square+triangle
thermal detonator = t-a-triangle (1 bar)
carpet cleaner = triangle+X (close range)
WEAPON MOVES
bowcaster backhand = a+triangle
blaster = d-d/t-t-triangle
blaster up = t-a-triangle
stun blast = a-t-triangle (2 bars)
stun blast up = a-t-triangle (2 bars)
energy storm = d-d-square+triangle (2 tot 4 bars)

BOBA FETT/JODO KAST

NO WEAPON MOVES
right hook = t-t-triangle
left hook = t-t-square
double backhand = d-d/a-a-triangle
thermal detonator = t-a-triangle (1 bar)
psycho crusher = a-a/d-d-d/t-t-triangle+square
stun cable = t-t/d-d-d/a-a-triangle+square (2 bars)
jetpack knee drop = u+X (voor op de grond liggende opponent)
bounty seekers = t-t/d-d-d/a-a-square (full bar)
flame thrower = a-a/d-d-d/t-t-square
chain starter = triangle-X-square-square-triangle
WEAPON MOVES
jetpack kick = t-t-circle (weapon of no weapon move)
blaster = d-d/t-t-triangle
rocket shot = d-d-triangle (2 bars)



hip toss = triangle+X (close range)

HOAR
NO WEAPON MOVES
1,2 kick = square-triangle-X
weapons moves
tusken death gas = a-a/d-d-d/t-t-circle (2 bars)
tusken fury = d-d/a-a-circle-circle
dervish spin = d-d/a-a-square-triangle-circle-X-square-triangle-circle-X
banshee spin = d-d/a-a-square-triangle-circle-X-square-triangle-circle-X (full bar)
chain starter = circle-X-X-circle-triangle
grab and knee = triangle+X (close range)

THOK
spin chop = t-t-square
burning spin chop = t-a-t-square (1 bar)
jump chop = t-t-triangle
head butt = square+triangle
axe uppercut = t-d-d/t-t-triangle
burning axe uppercut = t-t-d-d/t-t-triangle (1 bar)
fire wheel = d-d-d-X (1 bar)
gamerrean growth = d-d-d-triangle (1 tot 4 bars)
gamorrean flame = d-d-d-triangle (als je het grootst bent)
chain starter = circle-square-triangle-square-circle
back breaker = triangle+X (close range)



GET MEDIEVAL
Powertips voor dit hilarische spelletje. Deze codes kun je op elk moment invoeren.
MPKFA: God mode
MPPOS: verandert global position
MPFPS: verandert frame rate

N 64

F-ZERO X
Tips van Remco uit Deventer.

All tracks, ships, and difficulty levels
In het mode selection screen, druk op L, Z, R, C-Up, C-Down, C-Left, C-Right, Start. Als je dit goed hebt gedaan, hoor je een geluidje.

Mini-racers
In het ship selection screen, houd ingedrukt L + R + C-Up + C-Down + C-Left + C-Right.

Joker Cup tracks
Win de Jack, Queen en de King Cups op het "Standard" difficulty level. Als dat is gelukt, zal er een Joker Cup met six bonustracks beschikbaar voor je zijn.

X-Cup tracks
Win de Jack, Queen, King, en Joker Cups op het "Expert" difficulty level. Dan is er de X-Cup voor je: een groep van zes tracks die willekeurig gegenereerd zijn.

Master difficulty level
Win de Jack, Queen, King, en Joker Cups op alle drie de difficulty levels. Dan krijg je de Master difficulty level.

View lead time
Tijdens een GP race: druk op L om de tijd te zien tussen jou en degene die op kop ligt, of om de tijd te zien tussen jou (als je koploper bent) en de racer die het dichtst achter je zit.

Ship preview
In het statistics screen: kies een ship en druk dan op C-Up, C-Down, C-Left, of C-Right.

Change ships colors
In het statistics screen: kies een ship en druk dan op R or Z.



BUST-A-MOVE: DANCE AND RHYTHM ACTION
Get in The Groove dankzij Funky Frank uit Oirschot.
Dance preview: beat the game op het easy difficulty level.
Speel als Capoeira: beat the game op het normal difficulty level.
Speel als Robo-Z: beat de game op het hard difficulty level.
Speel als Burger Dog: beat the game op normal en op hard difficulty level. Kies dan Hamm als karakter en beat the game nogmaals op het normal difficulty level.
Speel als Columbo: beat the game op het normal en op de hard difficulty level. Kies dan Shorty als karakter en beat the game nogmaals op het normal difficulty level.
Speel als alternate character: in het character selection screen, highlight een karakter, houd Select ingedrukt en druk op Cirkel.
Level skip: beat the game met een karakter. Start dan een game in single player mode en als een liedje begint, spring je naar het volgende level door L2 + Select in te drukken.
Winning pose close-up: na een stage te hebben afgerond, houd je de Cirkel ingedrukt.

PLAY STATION



PC

NAM
Mark 'Tour Of Duty' Scharenbeek uit Joure vraagt zich af waarom we het spel NAM nog niet hebben besproken. Hij heeft het al op internet gezien en heeft in ieder geval al de cheats. Deze codes kun je op elk moment invoeren.
NVAGOD: God mode
NVACALEB: God mode
NVASHOWMAP: laat de map zien
NVABLOOD: je krijgt alle wapens
NVUNLOCK: toggles all locks
NVAMATT: radio on/off
NVACLIP: toggles clipping mode
NVARATE: changes frame rate


Oddworld Inhabitants:
Abe's Exoddus
Welkom terug Abe
'Rupture Farms' was slechts het begin
VANAF 19 NOVEMBER
meer moves, meer interactie
meer gamespeak, meer emotie
meer levels, meer puzzels,
meer humor, meer wezens,
kortom: meer Abe!
GB VERSIE VAN 27 NOVEMBER
PlayStation
GAME BOY
www.contactdata.nl



TEST DRIVE 5

Met dank aan Richard de Vries uit Rotterdam.
Unlock extra game modes: win een drag race, vul "VRSIX" in als naam en save de game settings. Nu zijn Cop Chase en andere game modes beschikbaar.
Bonus cars: vul "NOLIFE" in als naam in het high score screen. Hierna zijn de Pitbull Special, Chris's Beast en The All Mighty Mauite te kiezen.
Super arcade mode: vul "SPURT" in als naam in het high score screen.
Bonus FMV music sequence: vul "AUXYRAY" in als naam in het high score screen. Kies dan de "Fear Factory Video" option in het main menu.



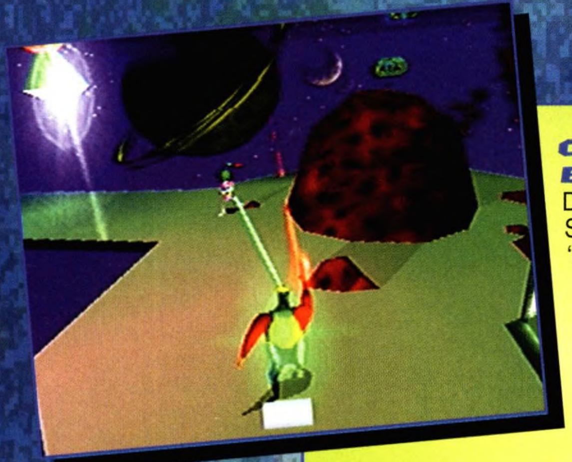
TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Laatst nog iemand omgebracht? Met deze cheats van Rik van der Laar uit Den Bosch kom je een eind verder.
Refill health: pauzeer het spel en druk op Left(2x), Down(2x), Square(2x), Triangle, Square.
Level select: kies een karakter, en in het volgende scherm (mission select), houd R2 ingedrukt en druk tegelijkertijd op Left(2x), Down(2x), Square(2x), Triangle, Square.
Layout select: kies een karakter, en in het volgende scherm (mission select), houd R1 ingedrukt en druk tegelijkertijd op Left(2x), Down(2x), Square(2x), Triangle, X.
Enable Japanese voices: kies een karakter, en in het volgende scherm (mission select), houd L1 ingedrukt en druk tegelijkertijd op Left(2x), Down(2x), Square(2x), Triangle, Circle.
Carry up to 99 items: in het item selection screen, houd L1 ingedrukt en druk op Left (2x), Down (2x), Square (2x), Triangle, Square.
All inventory items available: in het item selection screen, houd R1 ingedrukt en druk op Left(2), Down(2), Square(2), Triangle, Circle.
Increase item inventory: in het item selection screen, houd L2 ingedrukt en druk op Left(2x), Down(2x), Square(2x), Triangle, X.
Alternate Ayame costume: in het item selection screen, druk op Left(2x), Down(2x), Square(2x), Triangle, Circle. Dan zal automatisch the armor icon gekozen worden. Begin een game nu te spelen als Ayame en je kan haar derde kostuum kiezen.



RAGE OF MAGES

Wessel van Veen houdt wel van een RPG-tje op zijn tijd. Typ de eerste cheat om de Cheat mode te activeren en dan kun je ook de andere cheats toepassen.
#CHICKEN: zet de Cheat mode aan
#MODIFY SELF+GOD: God mode
#MODIFYARMY+GOD: God mode
#CREATE GOLD: je krijgt een bulk goud
#KILLALL: kills alle enemy units
#PICKUP ALL: pak alle sacks
#SHOW MAP: laat de hele map zien
#HIDE MAP: verbergt de map
#EVENT X: shows a unit's conversations



CAPTAIN BLASTO

Deze cheat van Marco Snaar uit Amstelveen 'blaast' je weg.
View Babes: speel het spel uit als je alle babes in het spel hebt gered. Nu zal er een nieuwe View Babes option beschikbaar zijn als je een nieuw spel opstart.
Change appearance: in het hoofdmenu druk je snel achter elkaar in Up(2 x), Down, X, Triangle, Circle.

PC

Black Dahlia

Eindelijk. Het laatste deel van dit adventure. Een spannend adventure dat zeker, maar ik kan de naam niet meer horen! Voor alle adventure freaks en voor mij persoonlijk de laatste loodjes.

Walk-through deel 4



In de goederenwagon draai je je om naar de deur waar je net doorheen bent gekomen. In het portier zit een opbergvak. Daarin zit een blauwdruk. Hiermee kan je je door de wagon verplaatsen. Helemaal links boven zie je als eerste wagon de restauratiewagon (diner), daarachter de slaapwagons (sleeper) en als laatste de bagage- en de conducteurswagon (caboose).
Ga naar de conducteurswagon. Spreek de conducteur aan en vraag of een vriend van je aan boord van de trein is. Noem Matt Collins. Draai je om en ga door de deur naar de bagagewagon. Doe 1 stap naar voren en draai je weer om. Bestudeer de bruine attaché-koffer achter de grote kist. Als de koffer op de kist staat, valt hij er steeds vanaf als de trein over een hobbel rijdt.
Draai je om en loop naar de deur richting slaapwagons. Kijk naar rechts en pak de klos touw van het schap. Loop terug naar de vallende koffer. Raap de koffer op en kijk naar boven. Daar zie je de draad van de noodrem hangen. Bevestig het touw van de klos aan de noodrem. Nadat het touw aan de vallende koffer is gebonden, ga je vliegensvlug het kantoor van de conducteur binnen. Als de conducteur verdwenen is om poolshoogte te gaan nemen, open je de linker lade van zijn bureau. Bekijk de passagierslijst. Matt Collins staat op de passagierslijst. Hij blijkt gereserveerde plaats 283 te hebben.
Gebruik de blauwdruk van de trein en klik op de 4e slaapwagon (dus inclusief de restauratiewagon is dat de 5e). Ga coupé nummer 7 in. Open de bureaula en neem het papier met het vreemde teken eruit...
Als je weer bijkomt, stapt er een charmante dame de wagon in. Het blijkt dat zij de nieuwe bewoonster van die coupé is. Gebruik de blauwdruk en klik op de achterste wagon. Informeer bij de conducteur waar Matt Collins (Winslow) gebleven is. Hij blijkt in Chicago te zijn overgestapt naar Los Angeles. Ga naar de bagagewagon.
Loop tot aan de deur richting slaapwagons. Rechts op het schap ligt nu de bagagelijst. Als je die lijst bestudeert, zie je dat de bagage van Matt Collins het label nummer 0100AA heeft. Loop terug tot aan de deur naar de conducteur. Draai je daar om en kijk naar het label op de grote bruine kist. De inhoud blijkt uit flessen wijn te bestaan!
Nu kun je ingewikkeld doen (de uitleg kost een halve pagina) of je gebruikt de cheat: **boxtop**. Het geheime vak gaat open en openbaart een stuk steen dat je zeer bekend voorkomt. Om te zorgen dat de kist op de juiste bestemming en aan jou gericht aankomt, verwissel je nog snel even de labels.
Gebruik nogmaals de blauwdruk en kies de dinerwagon. Loop naar voren en spreek de vrouw aan die je eerder tegen het lijf bent gelopen. Bied haar je excuses aan. Vraag haar of ze Winslow misschien heeft gezien. Vraag haar waar ze naar toe gaat. Dat is ook toevallig, ze gaat dus net als jij naar Los Angeles! Neem afscheid van haar.
In Los Angeles aangekomen, maak je eerst gebruik van de telefoon om de politie te bellen. Verlaat je hotelkamer en ga naar Gabe's Diner om de detective te ontmoeten. Spreek hem aan en vertel hem alles wat je weet. Hij gelooft je niet.
Ga naar het Train Station Shipping Office. Ga bij de rechter balie staan en bel. Vraag om de bagage van Winslow. Omdat je geen reçuutje hebt, krijg je niks. Ga naar de linker balie en kijk in de prullenbak. Haal daar het lege pakketje uit. Geef ook hier een hengst op de bel. Gebruik het doosje uit de prullenbak. Als de diender vraagt of het met de gewone post of per expresse verstuurd moet worden, kies je voor expresse. Als de man vraagt waar het naartoe gestuurd moet worden, zeg je gewoon: hier naartoe.
Ga weer aan de rechter balie staan en geef weer een kleun op de bel. Gebruik het reçuutje. Als de man het heeft aangenomen, krijg je te horen dat het pakketje nog onderweg is en nog niet alle procedures heeft doorlopen. Je zult dus nog even moeten wachten! Neem het stapeltje brieven door die Elizabeth aan Matt heeft geschreven.
Ga naar de Boarding Place. Spreek de hospita aan. Doorzoek de laden van het nachtkastje. Je vindt daarin een servet van het Biltmore hotel. Ga naar het Biltmore Hotel. Spreek de barkeeper aan en gebruik de foto van Elizabeth. Ga terug naar het station. Ga weer bij de rechter balie staan en geef weer een dreun op de bel. Gebruik het reçuutje. Je krijgt nu een afleverbon voor de ABC Transportation. Ga naar het Sunset Hotel en gebruik de telefoon. Vraag om ABC Moving en hang op. Helaas is bijna iedereen al vertrokken en de juffrouw die je te woord staat, staat ook op het punt te vertrekken. Je krijgt het advies om het na het weekend nog maar eens te proberen. Je hebt nu in ieder geval wel het adres. Dus ga naar de ABC moving company.

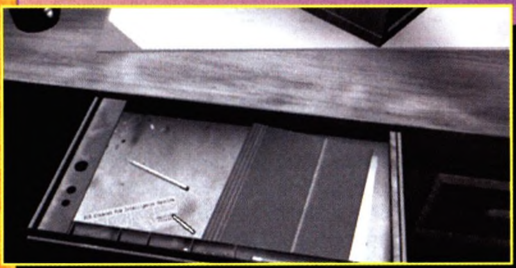


Rechts van het bureau zie je een dossierkast staan. Open de onderste lade ervan. Bijna helemaal achterin vind je het dossier SOIAKP52. Als je dit doorneemt, blijkt dat de kist inmiddels is bezorgd bij de RKO filmstudio. Eenmaal daar aangekomen laat de bewaker je niet door.
Ga naar het Biltmore Hotel. Hoor Elizabeth uit over de Black Dahlia. Vraag of je hem mag zien. Tijdens het gesprek komt er een telefoontje binnen. De 'detective' vraagt of je naar een plaats van een misdrijf wilt komen...
De volgende dag terug naar het Biltmore Hotel. Spreek de barkeeper aan. Vraag hem naar Elizabeth Short. Vraag hem over haar sleutel (Play along-Insult him).

Loop naar de deur van het hotel en loop de trap rechts daarvan omhoog. Loop de gang uit tot het einde. Kijk naar de deur met nummer 201. Kijk naar links en open het raam aan het einde van de gang. Stap door het geopende raam naar buiten. Je staat nu op de brandtrap van het hotel. Draai je om en kijk naar het linker raam. Kijk omhoog en klik op de houten balk totdat deze naar beneden valt. Open het raam en klim naar binnen. Bestudeer de deur naar de gang. Bovenop de deurpost vind je een sleuteltje.
Ga naar het Sunset Hotel. Daar word je opgewacht door de detective en diens collega. Hij weet je te vertellen dat Elizabeth in stukjes gesneden is gevonden. Als hij je vraagt waar je de afgelopen tijd hebt gezeten, vertel je hem dat je met je eigen zaak bent bezig geweest. Geef daarna Winslow de schuld van de moord. Het blijkt echter dat niemand ooit van Winslow heeft gehoord. Nadat je enkele rake klappen hebt gekregen, komt als redder in de nood Alice opdraven. Ze vertelt de detective dat je je tijd bij haar hebt doorgebracht. Als die twee smerissen zijn vertrokken, vraag je aan Alice waarom ze je geholpen heeft. Verder weet ze te vertellen dat ze een bijrol in een film heeft bij de RKO filmstudio. Je vertelt haar dat de kist van Winslow daar is afgeleverd maar dat je niet voorbij de bewaker komt. Alice belooft je voor een VIP-pas te zullen zorgen.
Ga naar de Train Station Lockers. Loop naar de bagagekluisjes aan de linkerkant. Voor het gemak heeft Elizabeth het nummer uit het sleuteltje geveild. Dat wordt dus zoeken. Totdat je je bedenkt dat haar initialen ES (Elizabeth Short) zijn.



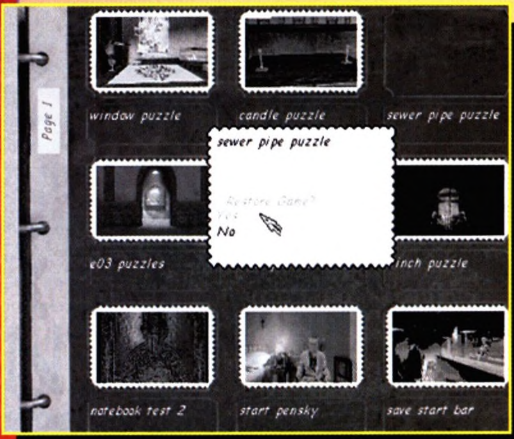
Denkend aan een telefoonschijf, zou dat corresponderen met 37. Dus, zoek en vind kluis nummer 37. Als je die hebt geopend, blijkt dat ze de Black Dahlia heeft doorverkocht aan een antiquair!
Ga naar Willington's Antiques. Spreek de antiquair aan. Vraag hem over de Black Dahlia. Helaas, hij heeft hem al aan een ander man verkocht, die er wel heel erg veel geld voor over had. Bovendien heeft de koper er een bijzondere wandelstok bij cadeau gedaan. Vraag de antiquair om de wandelstok en onderzoek 'm. Hij blijkt vier draairingen te hebben, die je in de juiste combinatie moet zien te draaien.
Denk aan de tekens die je in het klooster bent tegengekomen. Of cheat: **candycane**.
In de wandelstok bevindt zich een schatkaart!
Ga terug naar Sunset Hotel. Kijk op het beddenkussen. Pak de VIP kaart. Ga naar de Movie Studio. Loop naar de kist van Winslow en kijk naar het ontvangstbewijs. Al King heeft voor ontvangst getekend. Loop naar Alice en hoor haar over alles en iedereen uit.

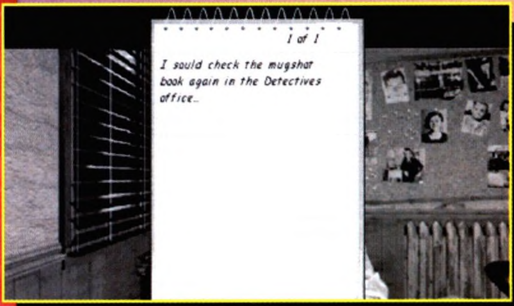


Ga naar Al King's House. Als Al met de mooie jonge meiden is vertrokken, onderzoek je zijn bureau. Werp een blik op zijn notitieboekje en noteer de drie nummercombinaties. Kijk door de telescoop links van het bureau. Als je daar doorheen kijkt, zie je een verticale en een horizontale lijn met een soort centimeter verdeling erop. Deze noemen we de x- en de y-as. Zet de schuifjes op de x- en de y-as achtereenvolgens op de getallencombinaties die je in Al's notitieboekje bent tegengekomen. Nu zie je drie keer een andere griet door de telescoop. Doorzoek de prullenbak. Pak de verscheurde telegrammen.



Pak het krantebericht, rubberen handschoenen en beitel. Bestudeer de twee verscheurde telegrammen en probeer die goed te leggen of de cheat teleport. Het blijkt dat een van de telegrammen van Winslow is.
Ga naar de Cemetery. Kijk naar de leuzen op de muren. Bestudeer de grafitty van de planeet Saturnus. Het ontbrekend getal is 27. Achter de sarcofaag zie je een vaas op de grond staan. Neem het stuk papier eruit en ga terug naar Al King's. Loop naar het bureau en bestudeer de landkaart. Gebruik de schatkaart en leg die met het kompas precies over het kompas op de landkaart. Let op de lokatie van Al's huis. Met behulp van de kaarten voor de periscoop kun je berekenen op welke coördinaten je hem moet instellen. Of de cheat: **peeper**.
Je krijgt nu de kop van Winslow in beeld. Hij staat vrolijk naar je te wuiven. Alsof hij je verwacht heeft! Ga naar het verlaten huis. Zodra je het raam probeert te openen, valt de vloer onder je vandaan en beland je in de kelder waar Elizabeth aan haar einde is gekomen. Kijk naar de ladder. Kijk naar de foto.
Klim de ladder op. Zodra je dat probeert, dondert die in elkaar en vliegt de boel in de fik! Open snel van links naar rechts de drie kastjes links tegen de muur. Als je de laatste opent, blijkt het handvat onder zo'n sterke stroom te staan dat er een merkteken in je hand gebrand wordt. Neem snel de sleutel uit die kast die boven de accu hangt. Als je terugkeert naar je hotel vind je daar een briefje van Alice. Ze is door Al teruggeroepen.
Ga naar Al's huis. Daar is alles overhoop gehaald. Loop voorbij de bar en loop dan naar rechts en kijk naar de projector op de tafel. Lees het briefje dat daarop bevestigd is. Zet vervolgens de projector aan. Je bent dan getuige van Al's einde en je weet meteen wie de werkelijke torso-killer is!
Loop terug naar de bar en loop naar de linker muur met het boekenrek en de koekoeksklok. Kijk naar de koekoeksklok. Lees het briefje. Zet de klok op vijf uur. Zodra de niet-koekoek met de opmerkelijke tekst "Off goes his head" is verschenen, zet je de klok vijf minuten terug. Cheat: **bongo**. Er gaat weer een verborgen ingang open. Loop rechtuit en je ziet Alice in een benarde positie hangen. Uiteraard bevrijd je haar.
Final tip: de truuk met de Black Dahlia blijkt toch de beste keus... THE END!!





powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te ruil voor N64: Mijn Mortal Kombat Trilogy (USA) of San Francisco Rush voor jouw Extreme-G. Tel.070-4400022, liefst omg. Den Haag. Vraag naar Mitch.

Te koop: N64 + 2 controllers en een memorycard en 2 spellen: Mario 64 en Duke Nukem 64 + informatieboek. 7 maanden oud voor ƒ360,-. Tel.0499-572949 (Oirschot N.B.) Vraag naar Remco.

Te koop: Fifa RTWC '98 voor de N64 z.g.a.n. Vraagprijs ƒ100,-. Tel.0162-522267, vraag naar Maarten.

Te koop voor N64: Fighters Destiny ƒ90,-, Turok ƒ80,-, Wayne Gretzky ƒ80,-, alles is in zeer goede staat met doosje en handleiding. Tel.0183-403369, vraag naar Jordy.

Te koop voor SNES: Lion King, Mario 1 + Duck Hunt (met geweer) en Mario 3. Tel.0114-314757, vraag naar Stijn.

Te koop: N64 met 3 controllers, rumble pack, converter en 3 spellen: Goldeneye 007, Int. Superstar Soccer 64 en Mortal Kombat 4. Prijs ƒ675,-. Tel.0650-254375, Groningen.

Te koop: SNES met 2 controllers en de spellen Mario Allstars, Ren en Stimpy, de Smurfen en Nintendo Scope 6 + bazooka + Super Game Boy zonder spellen. Ik heb geen vervoer. Prijs ƒ200,-. Tel.0314-665471 (Gld.).

Te koop: N64 + 2 controllers en rumble pack, memorycard + 4 spellen: W.C. 98, Turok, Extreme G en Goldeneye en een gamebuster. Prijs ƒ750,-. Tel.0299-433954.

Gezocht: Game Boy spellen tussen ƒ30,- en ƒ50,- zoals: De Smurfen 1, Super Marioland 1 en 2, Ducktales. Levering het liefst per post. Vragen? Tel.0514-541795, vraag naar Geertje.

Te koop/te ruil: N64 spel Mystical Ninja, als nieuw in originele verpakking. Vraagprijs ƒ140,-. Tel.0511-472715 (Hardegarijp).

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen (DK 1, Vortex, Stunt Race, Fx, Super Mario Allstars, Mickey Mania en Goof Troop) alles incl. doosje en handleiding voor ƒ200,-. Los te koop: Super Game Boy. Tel.077-4772819, Baarlo.

Te koop: NES game Turtles 3 (USA) i.z.g.st. voor ƒ80,-. Tel.0622403012. Ik heb geen vervoer en doe niet per post. Omg. Emmeloord.

Te ruil: Goldeneye 007, Turok of Blast Corps tegen jouw Banjo Kazooie. Turok en Blast Corps ook te ruil tegen andere N64 topspellen. Tel.0541-353162, vraag naar Niek.

Te koop: N64 met 2 controllers en de spellen: Turok en Goldeye. Alles z.g.a.n. Prijs ƒ450,-. Tel.0344-692943, Robbert.

Te koop: SNES + Mario Allstars + 2 joypads + 1 super joypad + Super Game Boy voor ƒ300,-. Tel.071-3415376 (Hazerswoude-Rijndijk).

Te ruil aangeboden voor SNES: Mijn MK 3, SSF Alpha 2, War of the Gems of Double Dragon voor jouw DKC 1, 2 of 3. Eventueel per post. Ik heb geen vervoer. Tel.035-6935205 (Bussum). Vraag naar Erik.

Te koop voor Game Boy: Mortal Kombat 1 + 2, Killer Instinct, Swamp Thing, Battletoads. Alles compleet in doos + handleiding. Per spel vraag ik ƒ15,-. Tel.0318-635963 (bel na zes uur en vraag naar Robert).

Te koop: N64, 1 controller, memorycard, converter en 7 spellen: Diddy Kong Racing, Starfox (USA) + rumble pack, Fifa 98, Allstar Baseball, Turok, Mario 64, Banjo Kazooie. Prijs ƒ1150,-. Tel.030-6775031, na 19.00 uur, vraag naar Victor (Vleuten,Utr.).

Te koop: Game Boy inclusief 4 dure spellen, vergrootglas met licht en een gratis opbergtas. Alles nog in perfecte staat plus handleidingen. Prijs ƒ150,-. Tel.072-5336068, vraag naar Johan.

Te koop: Nintendo 64, 2 controllers, 4 spellen o.a. James Bond, WCW vs. NWO, ISS 64, Mario Kart 64, memorycard, rumble pack, alles verkeerd in goede staat en is met boekjes en handleiding maar ƒ650,-. Tel.023-5626438 (Robert).

Te koop voor N64: International Superstar Soccer 64, compleet met doosje en handleiding voor ƒ75,-. Of ruilen tegen een ander tof N64 spel. Tel.0299-438937, Remco.

Te koop: Blues Brothers voor de Game Boy z.g.a.n. voor ƒ27,50. Tel.053-5386659, vraag naar Mark. Zondags liever niet bellen.

Te koop: SNES + 2 controllers + scope + bijbehorend spel + 5 spellen: Mario Allstars, Starwing, MK 1 + 2, Killer Instinct. Alles z.g.a.n. voor ƒ275,-. Bellen na 15.00 uur Tel.030-6379378 (Mark).

Te koop voor SNES: Top Gear, MK 2, Streetracer, Last Action Hero, T2, Secret of Evermore en meer voor ƒ35,- per stuk. Tel.026-4742105, vraag naar Tom.

Te koop: SNES + 1 controller + 2 afstandsbediening controllers, Scope + 5 spellen o.a. Int. Superstar Soccer + Mario Kart. Tel.0299-643829. Prijs ƒ250,-. E-mail:paullagrouw@hotmail.com. Vraag naar Paul.

Te koop: N64 + 2 controllers + 1 memory pack + 6 spellen: Mario 64, Killer Instinct Gold, Pole Position, Fifa 98, Turok (JAP), Dual Heroes (JAP). Prijs ƒ550,-. Tel.026-3813440, bel na 17.00 uur, vraag naar Eric.

Te koop: Game Boy ƒ75,-, gloednieuw + het spel Fish Dude voor ƒ15,-. Tel.024-3447271 of Tel.024-3440864 en vraag naar Bram.

Te koop: Fighters Destiny ƒ100,- en Fifa 64 ƒ25,-. Tel.0527-204066, Theo Hamers.

Te koop voor N64: N64 + 1 joypad, 4 in 1 memory card, 5 spellen o.a. Duke Nukem, Starfox zonder rumble pack (USA) en andere. Je krijgt er ook een converter bij. Alles samen voor ƒ750,-. Tel.065-529022 (a.u.b. zondag bellen), geen vervoer, vraag naar Yvo (Roosendaal).

Te koop: Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero voor N64 (compleet met doos en handleiding, pas nieuw). Prijs ƒ79,- of ruilen tegen een ander spel. Tel.0186-653324, graag na 16.00 uur bellen. Vraag naar Pim (Numansdorp, vlakbij Rotterdam).

Te koop voor N64 en Game Boy: N64: Lylatwars ƒ90,- (zonder R.P.), Diddy Kong Racing + tipboekje (nieuwe staat) ƒ90,-, Fifa RTWC 98 ƒ90,- (nieuwe staat). Game Boy: Game Boy ƒ50,-, Castlevania Adventure ƒ10,-, Prince of Persia ƒ20,-, Hook ƒ15,-, Ducktales ƒ20,- (snelle bellers gratis Boosterboy en Mario 1). Alles bij elkaar voor ƒ365,-. Tel.0252-420570, Lisse, vraag naar Vincent of Michel.

Te ruil: Mijn F1 Pole Position of Fifa 98 voor de N64 tegen jouw Extreme G, NHL Breakaway of World Cup 98 voor de N64. Tel.075-6176405, vraag naar Michiel. Liefst in Noord-Holland.

Te koop: Turok ƒ90,-, Mario 64 ƒ75,-, SF Rush ƒ100,-, Blast Corps ƒ90,-, Top Gear Rally ƒ90,-, Wave Race ƒ75,- of ruilen tegen tegen F-Zero X, MK 4, Mystical Ninja, Rampage World Tour. Alle spellen zijn in doos + boekje. Tevens gevraagd voor de SNES: Mario Kart. Tel.023-5383139, Sander (Haarlem).

Te koop: N64 + Goldeneye, Mario 64, 2 Mb memorypack, converter (voor USA/JAP spellen). Samen ƒ450,-. Tel.072-5622281, vraag naar Daniel.

Te koop voor N64: Kobe Bryant's NBA Courtside voor slechts 2300 Bfr., WCW vs NWO voor slechts 2000 Bfr., Goldeneye 2000 Bfr., Mario Kart 64 1600 Bfr. Of samen in 1 koop voor 6500 Bfr. Tel.03/4844294 (België), vraag naar Kenneth.

Te koop: N64 + 2 joypads (1 groen) + memorycard en 6 spellen: 007, Diddy Kong, Blast Corps, S.F. Rush, Clayfighter 63 1/3 en Turok. Alles in doosjes + boekjes, nog geen jaar oud voor maar ƒ700,-. Tel.0346-214068, vraag naar Jeffrey.

Te koop voor N64: Tetrisphere, Diddy Kong Racing, Goldeneye voor ƒ75,- per stuk. Tel.06-55867672, bellen na 17.00 uur (Harderwijk).

Te koop aangeboden: Nintendo 64 + 2 controllers (1 geel) + memorycard, Mario 64 & Fifa 98 (met alle boekjes en doosjes), 10 maanden oud. Prijs ƒ295,-. Tel.0345-683428, Acquoy (Gelderland), vraag naar Nicolai.

Te koop: Nintendo 64 + 2 controllers + rumble pack + 18 spellen o.a. Mission Impossible, Goldeneye, Banjo Kazooie, Yoshi's Story, GT 64, Wetrix, Robotron 64, Wheel of Fortune, World Cup 98, I.S.S. Nog met garantie! Alles samen voor ƒ1600,- (niet los). Tel.073-5114337, bellen na 21.15 uur (vraag naar Gerben).

Te koop: SNES (omgebouwd), 1 controller, zapper en 5 spellen (met handleiding): Mario 1 en 2, Turtles, The Addams Family en een game met 24 demo's. Over de prijs kan gesproken worden. Tel.073-5324351, vraag naar Perry.

Te koop gevraagd: Wie heeft voor mij: Metal Gear (NES), Solid Snake (NES), Castlevania 5 (SNES, USA). Alleen met origineel boekje & doosje. Prijs ± ƒ50,- per spel. Tel.06-55393344, vraag naar Ben.

Te koop: SNES, 2 joypads en 7 spellen o.a. World Basketbal en Starwing. Prijs ƒ250,-. Tel.030-6378047, Maarten.

Te koop voor N64: Super Mario 64 ƒ75,-, Super Mario Kart 64 ƒ75,- en Goldeneye 007 ƒ75,-. Tel.0182-342212, na 17.00 uur bellen (Sjaak).

Te ruil voor N64: Mijn Pilotwings, Mortal Kombat Trilogy, Extreme G en/of Diddy Kong Racing tegen 1 of meer van jouw spellen, liefst Duke Nukem 64. Tel.072-5066795, Egmond, vraag naar Wouter.

Te koop/te ruil voor N64: Mission (USA) ƒ155,-, F1-World Grand Prix ƒ90,- (PAL, Europees), Turok + tipboek (PAL) ƒ75,- of Turok ruilen voor b.v. Turok 2, Buck Bumble, Snowboarding 1080∞, Superman, F-Zero X, Mace, Chopper Attack of een ander leuk spel. Tel.010-4663235 (Kevin).

Te ruil voor N64: Blast Corps, Diddy Kong Racing tegen Turok 1, Star Wars of sportspellen (voor de N64). Tel.06-53193094, bellen na 17.30 en vraag naar Friso.

Te koop voor N64: Goldeneye 007 (compleet met handleiding en doos) en controller (geel). Samen voor ƒ115,-. Tel.045-5245957 (na 18.00 uur), vraag naar Tim.

Te koop: Nintendo 64 ± 1 1/2 jaar oud met 3 spellen: Turok, Goldeneye en Mario. Alles compleet met doos en handleiding. Vaste prijs ƒ450,-. Tel.0412-647498, vragen naar Edwin of Robin.

Gevraagd voor N64: Amerikaanse en/of Japanse spellen + converter of andere goedkope spellen. Liefst na 8 uur 's avonds bellen. Tel.073-6218693, vraag naar Wesley.

Te koop: N64 + alle nodige snoertjes, in goede staat, ong. 1/2 jaar oud, 2 controllers + 3 topspellen (Pilot Wings, Blast Corps, Goldeneye) waarvoor geen memorycard nodig is (alles in doos + boekjes) + gratis 3 (verschillende) Engelstalige N64 bladen + tipboekjes. Vraagprijs ƒ450,- (kan onderhandeld worden). Tel.0172-432775, na 16.00 uur, vragen naar Gijs (Alphen a/d Rijn).

Te koop: N64, 6 maanden oud, 1 spel (GoldenEye), 2 joypads (grijs, zwart) + AV kabel. Prijs ƒ385,-. Tel.030-6047281, na 17.00 uur, vraag naar Paul, Nieuwegein.

Te koop: N64 met 2 controllers en 4 spellen: Mario Kart 64, Fifa 64, GoldenEye en Wave Race. Alles is met doosjes en boekjes en in goede staat. Dit alles voor maar ƒ595,-. Bel na 18.00 uur. Tel.010-4749829, vraag naar Dim.

Te koop: N64 + 2 controllers + 1 memorycard plus + 6 spellen o.a. Mario 64, Mario Kart, Fifa 64, International Superstar Soccer 64, Wave Race 64, Diddy Kong Racing. Prijs ƒ750,-. Tel.06-52722846, spellen zijn niet los te koop.

Te koop: N64 + 2 controllers (net vervangen) + memorycard + beide kabels + codes met het spel NBA Hangtime. Vraagprijs ƒ450,-. Tel.0412-627193, vraag naar Tim, liefst na 16.00 uur of in het weekend (Oss).

Te koop: Game Boy + bodyguard + 4 spellen Desert Strike, Tetris, Micky Mouse en Super R.C. Pro-Am. Voor maar ƒ100,-. Tel.040-2530419, vraag naar Marc.

Te ruil voor N64: Mijn Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing of Mario 64 ruilen tegen jouw NBA Hangtime of een ander goed spel. Niet de spellen: Mortal Kombat 4, GoldenEye en Mario Kart 64. Tel.0251-254429, Heemskerk.

Te koop voor SNES: Killer Instinct, Dragon, MK 1, Hulk, Asterix, Mario, Micky Mania, Tiny Toon, Super Soccer, Mighty Max, Out to Lunch, Unirally (zonder doosjes). Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0527-610282 en vraag naar Roy.

Te koop gevraagd voor de SNES: Lufia, graag Nederlandstalig + handleiding. Tel.071-4031516, vraag naar Jos.

Te koop voor N64: Mario Kart ƒ85,- of te ruil tegen GoldenEye. Tel.0343-572945, vraag naar Marvin.

Te koop: SNES + 2 controllers (1 speciale) en een Super Game Boy met gratis Mario World. Prijs ƒ170,- (goede staat). Voor de Game Boy de spellen: Mario 1 + 2 (ƒ12,50 per stuk), Tetris ƒ10,-, Kirby's Dreamland ƒ10,-, Tetris Attack ƒ15,- en World Cup Football ƒ5,-, alles in de doosjes. Tel.046-4855746 (Limburg).

Gezocht: Spelletjes voor de NES. Ik zoek al lang naar: Double Dragon en Looney Toons Adventures. Tel.0515-559576, Catrinus.

PC

Te koop: 686 S, Bigtower, 150 Mhz., 1,2 Gb HDD, 32 RAM, 2 Mb videokaart, multimedia, 14' SVGA digitale monitor + software (win 98) voor ƒ1500,-. Tel.0315-329374, vraag naar Thijs.

Te koop: Unreal, Carmageddon Splat Pack, Worms 2, Hopkins F.B.I., Broken Sword 2, MK 4, World Cup '98, Competitie Manager 98/99. Prijs ƒ25,- per stuk of samen ƒ150,-. Tel.073-5515505, vraag naar Davy (St.Michielsgestel, bij Den Bosch).

Te koop: Alone in the Dark ƒ7,50, Battle Arena Toshinden ƒ7,50, Pinball Construction Kit ƒ15,-. Of ruilen tegen Theme Hospital. Tel.0297-328557, bellen na 18.00 uur, vraag naar Thomas.

Te ruil: Mijn Theme Park of Tomb Raider 1 tegen jouw Moto Racer 1 of Tomb Raider 2. Tel.075-6355055, vraag naar Robin, beide in goede staat en met handleiding.

Te koop voor PC: Iznogoedh ƒ20,-. Tel.0113-382628 (Kruiningen).

Te koop: 3DFX Voodoo 2 12 Mb kaart, met software en doos en handleiding voor ƒ450,-, Ubik (NL) met doos en handleiding ƒ60,-, Tomb Raider 2 met doos en handleiding ƒ50,-. Tel.0316-265125, bel na 6 uur en vraag naar Gijs (Duiven).

Te koop voor PSX: Resident Evil directors cut ƒ35,-, Grand Theft Auto Limited Edition ƒ50,-, Rally Cross ƒ40,-, Need For Speed 2 ƒ35,-, Actua Soccer 2 ƒ35,-, Soviet Strike ƒ25,-, Fifa '97 ƒ25,- of alles samen voor ƒ220,- (totaal ƒ245,-). Tel.077-3520504, Rens, Venlo (liefst per post).

powersales

Matrox Mistique los *f*75,-. Matrox M3D los *f*150,-. Tel.0347-375491, vraag naar Thom.

Gezocht: De volgende spellen: Carmageddon 1 + 2 en de cheats, Myth TFL, Worms 2, Dark Reign, het tips en tricks boek van Unreal, Carmageddon Max Pack. Schrijf naar: Sander, Dotterbloem 6, 1241 VK Kortenhoef of Tel.035-6560912.

Te koop: Super Streetfighter 2 Turbo *f*15,-, Blood *f*20,-, Strikepoint *f*15,-. Tel.0596-615110, vraag naar Jurgen.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Mortal Kombat 3 *f*25,-, Battle Beast *f*20,-. Alles compleet in doos + handleiding. Tevens zoek ik het spel Warcraft 2. Tel.0318-635963 (bel na zes uur en vraag naar Robert).

Te koop: Carmageddon + Splat Pack (volledig met boekjes en dozen) *f*70,- of 1200 Bfr. Of ruilen tegen Grand Theft Auto (GTA) of Mysteries of Sith (add-on voor Jedi Knight: Dark Forces 2). Ik ben ook bereid om GTA te kopen voor een redelijk prijsje. Tel.050-814547 (België: West-Vlaanderen), vragen naar Jeroen.

Te koop op CD-Rom: C&C Red Alert, C&C Red Alert Aftermath, Mechanized Assault & Exploration, Mechanized Assault & Exploration 2, Dungeon Keeper, Simtower, Dark Reign, Total Annihilation, Carmageddon, Tomb Raider, Tomb Verver (aanvulling op Tomb Raider), Microsoft Flightsimulator 95, Microsoft Flightsimulator 98, Jetfighter 3, Grand Prix 2, Commandos, Police Quest SWAT 2, Quake 2, Unreal, Starcraft, Conquest Earth, Blade Runner. Deze laatste kost *f*50,-, alle andere spellen *f*25,- per stuk. Schrijf naar: S. Boeve, Fonteinbos 165, 2715 JX Zoetermeer.

Te koop: Terminal Velocity *f*15,-, Destruction Derby 2 *f*25,-, Burn: Cycle *f*15,-, Tunnel B1 *f*20,-, Flying Corps *f*25,-, Z *f*20,- en Wetlands *f*10,-. Allemaal met doos en boekje behalve Wetlands. Tel.0172-445247, vraag naar Christiaan, na 18.00 uur.

Te koop: Earth 2140, Diablo, NFS 2, FX Fighter, FX Fighter Turbo, Time Commando, Perfect Weapon, Bioforge, US Navy Fighters, Crusader (No Remorse), Bedlam. Alles in perfecte staat. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.020-6799619, vraag naar Amad.

Te koop: P166+, 24 Mb RAM intern geheugen, SVGA kaart, IBM 14' monitor, HD, dubbel-speed CD-Rom, AWE16 geluidskaart incl. boxen. Met Win 95 of Win 3.1, muis, muismat, toetsenbord + HP 500C printer. Vraagprijs *f*1000,-. Tel.072-5610304 of Tel.06-55956736. E-mail:ro.borre@wxs.nl, vraag naar Robin.

Te koop/te ruil op CD-Rom: Beasts and Bumpkins + Wing Commander 3 + Speedboat Attack + FX Fighter Turbo. Alles bij elkaar *f*50,-. Ruilen alle spellen bij elkaar tegen Tomb Raider 1 of 2 of World Cup 98 of Moto Racer of Worms 2. Tegen een ander tof spel kan ook. Tel.0493-312041, vraag naar Twan.

Te koop: Gravis PC Gamepad Pro (nauwelijks gebruikt) *f*50,-, Kings Quest 7 *f*15,-, Duke Nukem 3D *f*25,-, Lost Eden *f*15,-, Red Alert *f*25,-, Rise 2 Resurrection *f*15,-, Warcraft 2 *f*15,-, Fade 2 Black *f*15,-, C&C + Covert Operations + Tactical Operations *f*35,-. Tel.077-3549526, Bart.

Te koop: Rayman Designer *f*35,-, Actua Soccer *f*7,50 en Emergency *f*70,- (zo goed als nieuw, 5x gespeeld) en demo CD met 6 spellen en Pinball Games (per stuk *f*2,50, samen *f*4,-). Tel.0114-314757, vraag naar Stijn.

Te ruil gevraagd: Ik ben op zoek naar LBA 2. Maar ik kan alleen ruilen voor 1, 2 of 3 spellen o.a. Dungeon Keeper, Simcity en More Simcities (2 CD's bij elkaar), Tomb Raider, Doom 1 + Doom 2 + Levels voor Doom + Doom CD (4 CD's, ook bij elkaar) of Theme Park. Tel.0318-541755, vraag naar Mike. P.S. Liefst in de omgeving van Veenendaal.

Te koop (niet te ruil!): The X-Files Game *f*60,-, Black Dahlia *f*40,-, Tex Murphy Overseer *f*30,-, Dark Earth *f*20,-, Postal *f*20,-. Tel.040-2415224, Wouter, Eindhoven.

Te koop/te ruil: Redneck Rampage, LBA 2 en Powerboat Racing *f*50,- per stuk. MK 1 & 2, MK 3, NFS 2, Carmageddon en Warcraft 2 *f*25,- per stuk. Destruction Derby, Expect No Mercy, Witchaven 2, Battle Beast en Battle Chess *f*15,- per stuk, 2 voor *f*25,-, alles voor *f*200,- met veel demo's er gratis bij. Of een paar van mijn games ter waarde van *f*100,- ruilen tegen jouw: F1 Racing Simulation, Unreal, NFS 3, Motorhead of een ander vet 3DFX spel. Tel.023-5281130, vraag naar Erik en het liefst in Haarlem en omstreken.

Te koop op CD-Rom: Master of Orion 2 *f*20,-, iM1A2 Abrams *f*20,-, Return To Zork *f*20,-, Screamer 2 *f*20,-, Jack Nicklaus 4 *f*20,-. Allemaal met Engelse handleiding en zonder doos. Tel.0598-422928, vraag naar Jerk.

Te koop: Final Fantasy 7, nieuw, nog nooit gebruikt. Prijs *f*70,-. Tel.0294-418079 (fax is hetzelfde als het telefoonnummer) Weesp.

Te koop op CD-Rom: Carmagedon, NFS 2, Dungeon Keeper, Diablo, Warcraft 2, SimCity 2000, Magic Carpet, Shadow Warrior en Quake 1. Prijs n.o.t.k. Tel.0541-517724, Oldenzaal. Vraag naar Ronald.

Te koop: Compaq, Pe. 200 MMX, 32 RAM, Stealth II 4 Mb + 2 Mb video, 24 speeds CD-Rom, 15' monitor, 56K modem, 2.1 Gb HD, netwerkkaart, win 95 + toetsenbord + muis. 1/2 jaar oud. Vaste prijs *f*1995,-. Tel.0168-484334, vraag naar Marijn, bellen na 18.00 uur.

Te koop: Tomb Raider 2 *f*45,-, WK Voetbal Avontuur *f*15,-, samen voor *f*50,-. Beide spellen z.g.a.n. compleet met doosje + boekje. Bel na 16.00 uur. Tel.070-3979222 (Den Haag) en vraag naar Kishan. Spellen ook per post.

Te koop: 486 DX2/66, HD Quantum 630 Mb, 16 Mb EDO (evt. 32 Mb), 4 speed CD-Rom, 16 bits SB geluidskaart, 1 Mb WD Videokaart, 4,5 diskette station, 256 Kb Cache, Behuizing, Dos 6.22 Windows 3.11/95/98/NT, Office 97. En veel games o.a. Shadow Warrior, Heroes 2, GTA, Duke 3D, Settlers 2, MK 3 enz. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0113-506070, Robert.

Te koop aangeboden: GMB-P54SPS moederbord (tot 133 Mhz) + Intel Pentium 75 processor, 16 Mb EDO RAM, 4 Mb Diamond Stealth videokaart, 1 Gb IDE Harddisk, 24x CD-Rom, Soundblaster Pro 2, 3,5 inch diskette drive, keybord + muis + joystick, boxen, 14 inch SVGA monitor, Canon BJ 200 ex bubblejet zwart-wit printer. Win 95, DOS en Microsoft Office 97 zijn geïnstalleerd. Verder worden er nog 14 spellen meegeleverd o.a. Fifa 97, Hexen, 7th Guest, Wing Commander 3, Rebel Assault 2. Prijs ± *f*725,-. Tel.0316-527748 (alleen op werkdagen na 3 uur), vraag naar Joep, Zevenaar.

Te koop, niet te ruil: Carmageddon, Dance e Jay, Under a killing Moon, Office 97 pro. Tel.073-6400119.

Te koop: Screamer *f*15,-, Big Red Racing *f*15,-, The Need For Speed *f*15,-, Indiana Jones F.O.A. *f*15,-, Duke Nukem 3D *f*20,-, Earth Worm Jim 1 + 2 *f*20,-, Slipstream 5000 *f*10,-, Red Baron *f*10,-, Strikepoint T.H.M. *f*15,-, Olympic Soccer *f*20,-, Lemmings 1 + 2 *f*15,-, Shadow of the Comet *f*10,-. Pentium 60, 16 Mb RAM, 540 Mb harde schijf, geluidskaart, 24x CD-Rom speler, boxen, toetsenbord, muis. Prijs *f*999,-. Tel.0512-303265, vraag naar Rinze.

Te ruil: Shockwave Assault, True Pinball, V-Ball, Tekken 1, Destruction Derby 2, Micro Machines V3, Mechwarrior 2. Tel.026-3235130, vraag naar Rory.

Gevraagd: Wie kan mij tegen een redelijke prijs het spel Commando's verkopen. Bel na 17.00 uur doordeweeks en heel het weekend. Tel.0165-301920, vraag naar Antoon. Prijs nader overeen te komen.

Te koop: F1 Racing Simulation *f*55,-, Quake 2 *f*55,-, Power Boat Racing *f*55,-, Beavis and Butt-head screensaver *f*25,-. De eerste beller krijgt er het spel Creature Shock gratis bij! Verzendkosten worden betaald door mij. Alle CD's zijn in perfecte staat en met handleiding. Tel.0165-384249, vraag naar Tommie.

Gezocht: Ik zoek een 3DFX kaart die compatible is met een Diamond Edge 3DFX kaart (min. 2 Mb). Dus als je van plan bent een nieuwe aan te schaffen, kun je je oude aan mij verkopen. Omg. Vlissingen-Goes (Zld.). Tel.0113-352695, bellen na 18.00 uur. Vraag naar Mark, ik heb zelf vervoer.

Te koop: Kick Off 97 *f*10,-, Carmageddon *f*30,-, C&C Red Alert + Aftermath *f*75,-, Need For Speed 2 SE *f*20,-, A2 Racer *f*10,-. Alles is in perfecte staat met boekjes en doosjes, alles bij elkaar voor *f*130,-. Tel.040-2530419, vraag naar Marc.

Te ruil: Wil iemand zijn Lula, The Sexy Empire ruilen tegen mijn Grand Prix 2 of Unreal. Tel.077-4732359, vraag naar Mark.

Te koop: Police Quest Swat 2, Mortal Kombat 4, Gex 3D, Oddworld (Abe's Oddysee), Heart Of Darkness, Deathtrap Dungeon, Fighting Force, Team Apache. Prijs *f*50,- per spel. . Tel.010-2867082, bellen na 18.00 uur en vragen naar Khurram.

Te koop: 4 Mb EDO RAM-geheugen, een 4x CD-Rom en een 1 Gb harde schijf, voor klein station waar ook de floppydrive in zit. Games: C&C Red Alert The Aftermath, Commando's, Unreal. Prijs in overleg. Tel.0228-562437, vraag naar Herman (tussen 18.00 en 19.00 uur).

Gevraagd: Een PlayStation + 2 controllers en een memorycard voor rond de ƒ275,-, vraag naar Erik. Tel.0297-329744 (Aalsmeer).

Gevraagd: PlayStation + 2 controllers + 1/2 spel(len), liefst met memorycard. Prijs tussen ƒ250,- en ƒ300,-. Tel.0161-437011, vraag naar Joep, bellen na schooltijd.

Te koop/te ruil: Final Fantasy 7 + walktrough ƒ60,-, Need for Speed 2 ƒ25,-, Die Hard Trilogy ƒ35,-. Of ruilen tegen Oddworld, NFS 3 (2 tegen 1), Tekken 2, Overboard. Alles in goede staat. Tel.046-4527230, vraag naar Bart (geen vervoer).

Te koop: PlayStation + 2 controllers + memorycards + 24 spellen o.a. Gran Turismo, Crash Bandicoot, F1 ´97. Leuk voor Sinterklaas. Prijs ƒ1500,-. Tel.0227-541065, vraag naar Menno (Medemblik).

Te koop/te ruil: Wie wil zijn Destruction Derby 2 of Tekken 2 ruilen tegen mijn M.I.B. of kopen voor maar ƒ90,- (net nieuw). Bellen tussen 18.00 en 22.00 uur, vraag naar Nichel (Hoofddorp). Tel.023-5616031.

Te koop: G-Police (Eur.) ƒ50,- en Colin McRae Rally (USA) ƒ45,-. Tel.0113-622460, vragen naar Marco (Wemeldinge).

Te koop: Tomb Raider 1 PAL-versie met boekje en hoes en skip en wapen codes. Prijs ƒ35,-. Tel.0228-592567 (Andijk), vraag naar Bo.

Te koop: PlayStation + memorycard + 2 controllers (waarvan 1 Dual Shock) + Gran Turismo + Tekken 2 + Vigilante 8 + RFU adapter voor ƒ500,-. Tel.0317-423545 (na 16.00 uur), vraag naar Alex (Wageningen).

Te koop gevraagd: PlayStation + 1 controller + 1 demo. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.024-3447271 of Tel.024-3440864, vraag naar Bram.

Te koop/te ruil: Fifa 97, V-Rally, Rage Racer, Soviet Strike, Alien Trilogie. Los ƒ50,-, samen voor ƒ200,-. Alles met handleiding. Ruilen mag ook. De eerste twee bellers krijgen een demo-cd gratis. Tel.045-5751783, vragen naar Mark.

Te koop gevraagd: Wie o wie heeft voor mij Die Hard Trilogy voor een redelijke prijs. Tel.020-4824420 (Landsmeer), Boris.

Te koop: Omgebouwde PlayStation met 2 controllers, memorycard en 10 topspellen o.a. Tekken 3, Tomb Raider 2, Heart of Darkness. Vraagprijs ƒ499,-. Tel.030-2447211, Utrecht (Ramon).

Te koop gevraagd: PlayStation met 2 controllers of met 1 dual shock controller, er hoeven geen spelletjes bij. Prijs rond de ƒ200,-. Tel.071-5213980, Leiden, vraag naar Julian.

PLAYSTATION

Te koop: Omgebouwde PSX met 2 controllers, 1 memorycard + 30 spellen met o.a. Tomb Raider 2, Resident Evil 2, World Cup 98, Tekken 3 en nog vele andere leuke spellen. Ook Time Crisis (met G-Gun) + stuurwiel + pedalen. Over de prijs worden we het wel eens. Snelle bellers krijgen 3 demo´s. Tel.024-3775935, vragen naar Said (Nijmegen).

Te koop: World Cup 98 (niet beschadigd) voor ƒ90,- en te koop gevraagd: W.C.W. vs The World. Tel.0182-640990, Waddinxveen. Vraag naar Niels.

Te koop: Omgebouwde PlayStation + 2 controllers + 1 memorycard + RGB kabel (voor beter beeld) + 8 spellen o.a. Tomb Raider 2, Resident Evil 2 (3 mnd. oud), Tekken 3, Grand Turismo, Fighting Force, Alundra, Mortal Kombat 4, Grand Theft Auto. Vraagprijs ƒ500,-. Vraag naar Hakan. Tel.0318-529674 (Veenendaal).

Te koop: PlayStation met 3 spellen waaronder Gran Turismo, 1 dual shock controller, alles in zeer goede staat en slechts 2 maanden oud, met garantie en doos etc. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.035-6248910, vraag naar Frank.

Te koop: Grand Theft Auto Limited Edition (met landkaarten en muziek CD van het spel), 1 maand oud, met doosje en boekje voor 1800 Bfr., Total Drivin met doosje en boekje voor 1100 Bfr. Tel.051/634312 (Belgie), vraag naar Wesley.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + 1 memorycard + 13 spellen o.a. Tomb Raider 1 + 2, Need For Speed 1 + 2, Formula 1, Resident Evil 1 + gratis demo´s. Over de prijs valt nog te praten. Tel.073-6143242, vraag naar Patrick.

Te koop: PlayStation + 1 controller en 11 spellen + handleiding + 3 demo CD´s. Vaste prijs ƒ650,-. Tel.0252-521736, Hillegom, geen vervoer.

Te koop: Forsaken ƒ35,-, World Cup 98 ƒ35,-, Point Blank ƒ35,-, Need For Speed 3 ƒ35,-, Tekken 3 ƒ35,-, Tomb Raider 2 ƒ35,-, Crash Bandicoot 2 ƒ35,-, WCW Nitro ƒ35,-, Road Rash 3D ƒ35,-, Motorhead ƒ35,-, Dead or Alive ƒ35,-, Resident Evil 2 ƒ45,-, Croc ƒ35,-, Final Fantasy 7 ƒ50,-, Gran Turismo ƒ35,-, Viper ƒ35,-, Frenzy ƒ35,-, Sentinal Returns ƒ35,-, Men in Black ƒ35,-, Tekken 2 ƒ35,-, Wreckin Crew ƒ35,-, Bomberman ƒ35,-. Tel.015-3694190, Sander (Pijnacker).

Te koop/te ruil voor omgebouwde PlayStation: MK Mythologies ƒ20,-, Theme Hospital ƒ20,-, WCW vs The World ƒ20,-, Duke Nukem ƒ20,-, Gran Turismo (JAP) ƒ15,- en Crime Killer (JAP) ƒ15,- of ruilen tegen: Command & Conquer, Dark Omen, TOCA Touringcar, ISS ´98, MK 4 en V-Rally, tevens te koop een RFU adapter ƒ25,- en een originele memorycard (15 blocks) ƒ20,-. Tel.058-2672737 (Leeuwarden) vraag naar Erik.

Gevraagd: Omgebouwde PlayStation met 2 controllers. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.035-5312655, na 16.00 uur. Vraag naar Robert-Jan.

Te koop/te ruil: Resident Evil 2 ƒ120,-, Alien Trilogy ƒ30,-, Overblood ƒ25,-, Syndicate Wars ƒ40,-, Power Soccer ƒ40,-, G-Police ƒ60,- tegen b.v.: Gran Turismo, F1 97, NFS 3, Final Fantasy 7, MK Mythologies, MK Trilogie of een ander leuk spel. Tel.013-5054528 (in de buurt van Tilburg), vraag naar Felix.

Te koop: Ridge Racer ƒ30,-, Destruction Derby 1 ƒ30,-, Destruction Derby 2 ƒ40,-, Tekken 1 ƒ25,-, Tekken 2 ƒ30,-, Die Hard Trilogy ƒ30,-, Road Rash ƒ30,-, Tomb Raider 1 ƒ30,-, Adidas Power Soccer 96 ƒ30,-, Blast Chamber ƒ25,-, Crusader: No Remorse ƒ30,-, Independance Day ƒ30,-, Need for Speed 2 ƒ25,-, Ark of Time ƒ70,-, The Lost World ƒ50,-, World Cup 98 ƒ60,-. Alles in 1 koop voor ƒ475,-. Of maximaal 5 spellen van mij voor Tekken 3 of Need for Speed 3. Tel.023-5361817, na 17.30 uur, vraag naar Thomas of Michel Hartman. Ik heb geen vervoer.

Te koop: Tekken 3, 3 weken oud voor ƒ95,-. Tel.045-5416608, of Tel.06-22490351 (Bjorn).

Te koop: PSX (1 jaar oud) met 2 controllers, 1 memorycard, 7 demo CD´s en 12 spellen met o.a. Resident Evil 2, Vigilante 8, Tomb Raider, Formula One, Rock & Roll Racing 2, Soulblade, Fifa 97 e.a. Elk spel is vrijwel onbeschadigd en met boekje. Vaste prijs ƒ900,-. Tel.0162-386066 (Dongen, Noord-Brabant) en vragen naar Michael. Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: 11 spellen voor ƒ700,-. Ruilen kan ook! Mijn Fighting Force, Lost Vikings 2, Perfect Weapon, Striker tegen jouw: Formula 1 ´98, Tekken 3, C & C Retaliation, Suikoden 2, Coolboarders 3, Breath of Fire 3, Kick Off World, Colin McRae Rally. Of mijn Air Combat, Destruction Derby, Fifa 96, Andretti Racing, L.B.A., Need for Speed, Magic Carpet tegen jouw: Top Gun, Constructor, Premier Manager 98, Wing Commander 4, Onside Soccer, Newman Haas, 2xtreme, Coolboarders 2, Azure Dreams, Theme Hospital, Gran Turismo. Of mijn Per4mer Steeringwheel met pedalen tegen jouw Resident Evil 2 of kopen voor ƒ100,-. Wie snel reageert krijgt er gratis 3 demo CD´s bij. Ik heb geen vervoer, niet per post. Tel.0622403012, omg. Emmeloord. Alles in zeer goede staat.

Te koop gevraagd: PlayStation + 1 controller voor maximaal ƒ250,-. Bellen na 18.00 uur Tel.0575-529092, wij hebben vervoer. Vragen naar Hans (Zutphen).

Te koop: PlayStation met 5 spellen: Grand Theft Auto, Courier Crises, Formula 1 97, Ace Combat 2 en Soviet Strike + veel demo CD´s. Prijs ƒ450,-. De PlayStation is nog geen jaar oud, dus bellen naar Jacob. Tel.0518-461233 (Berlikum).

Te koop/te ruil: Moto Racer 1 ƒ75,-, G-Police ƒ75,-, Tomb Raider 1 ƒ40,-, Spider ƒ25,-, Street Racer ƒ40,-, demo´s met o.a. Forsaken, Gran Turismo, Colin Mc.Rae Rally, F1 97, Felony en Tomb Raider 2 voor ƒ7,50 per stuk. Mijn Moto Racer en G-Police wil ik ook wel tegen jouw Fluid, Mortal Kombat Mythologies ruilen. De andere spellen wil ik wel tegen jouw GTA, Felony of Ultimate Doom ruilen (eventueel met Spider 2 tegen 1). Alles is met hoesje en boekje en in goede staat. De spellen moet je zelf komen halen. Tel.0348-452170 (vraag naar André), Benschop.

Te koop aangeboden: Circuit Breakers ƒ110,-, Klonoa ƒ100,-, Crash Bandicoot 2 ƒ70,-. Alledrie voor ƒ265,-. Tevens gezocht: Multitap. Tel.0252-220133 (Lars).

Gezocht: PlayStation met 2 joypads tegen ƒ250,- (als hij omgebouwd is meer). Tel.0578-613647, vraag naar Stijn.

Te koop: Soviet Strike, Need For Speed 2, V-Rally, Testdrive 4 en Soulblade of ruilen tegen Kula World. Alles 100% goed en alles met handleiding. Tel.0599-238448, vraag naar Jan.

Te koop: Command & Conquer Red Alert voor ƒ50,-. Tel.070-3877389, Voorburg (bij Den Haag), vraag naar Robin.

Te koop: PlayStation incl. 7 spellen, 2 controllers, 1 shotgun, 1 memorycard etc. 4 maanden oud. Vraagprijs ƒ590,-. Tel.043-3619379, Vincent.

Te koop/te ruil: Die Hard Trilogy ƒ45,-, Extreme Pinball ƒ45,-, GEX ƒ30,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.033-4753310, Amersfoort, vraag naar Sebastiaan.

Te ruil: Mijn Micro Machines, Porsche Challenge of Destruction Derby tegen jouw Tekken 1. Tel.035-5317195, vraag naar Jeroen.

Te koop: NFS 3 één week oud compleet met doosje + boekje voor slechts ƒ75,-. Tel.070-3979222 (Den Haag), bel na 16.00 uur en vraag naar Kishan. Spel ook per post.

Te koop/gevraagd: Fifa ´96, Playermanager, Adidas Power Soccer, NFS 2, Destruction Derby, Micro Machines V3 en een analoge controller, tevens zoek ik een Mad Catz Stuurwiel (kopen of ruilen tegen spellen). Tel.0544-373583, vraag naar Pascal of Michel.

Te koop: PlayStation + 1 joypad + memorycard + 3 demo-CD´s + Die Hard Trilogy + Discworld + MM 3 en FF 7. Prijs ƒ350,-. Tel.0515-420843.

Te koop, niet te ruil originele PSX games: Gran Turismo ƒ80,-, FF 7 ƒ80,-, Need For Speed 3 ƒ65,-, Total Drivin ƒ65,-, Tekken ƒ25,-, Ark of Time ƒ25,-, Ridge Racer ƒ25,-. Tel.073-6400119.

Te koop: Crash Bandicoot 2 ƒ75,-, Frogger ƒ70,-, Total NBA '97 ƒ50,-, Adidas Power Soccer ƒ40,-, Battle Arena Toshinden ƒ25,-, Destruction Derby 2 ƒ40,-, Rayman ƒ30,-. Samen voor ƒ275,-. Tel.0172-603296, vraag naar Mattijs.

Te koop gevraagd: Test Drive 4, WipeOut 2097, Ridge Racer, Monster Trucks, Rage Racer, Total Drivin, Porsche Challenge. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.0172-603296, vraag naar Tijs.

Te ruil: Mijn Vigilante 8 tegen jouw Gran Turismo. Tel.035-6952588, vraag naar Christoph (omg. Hilversum).

Te koop: PSX (goede staat) + 2 controllers + memorycard en 6 demo CD's. Prijs ƒ225,-. Tel.046-4855746 (Limburg).

Te koop/te ruil: Moto Racer ƒ55,-, nog geen 3 weken oud incl. instructieboekje + demo Abe's Oddysee of te ruil tegen: Coolboarders 2, Toca Touringcar Championship, Fifa 98, World Cup 98, Need For Speed 3, Tomb Raider 3, Tekken 3, Mortal Kombat 4, Life Force Tenka, Ace Combat 2, Fighting Force, Time Crisis incl. gun of een ander leuk spel. Tel.0528-233213, Hoogeveen, geen vervoer, kan wel via de post. Vraag naar Edwin.

Te ruil: Mijn Resident Evil 2 tegen jouw Mortal Kombat 4. Tel.023-5366560.

SEGA

Te koop: MegaDrive II, 2 gewone controllers + 1 G-button controller. En 10 spellen: MK 2, Sonic 2, Streetfighter 2, Super Streetfighter 2, Dynamite Heady, Immortal, Spot goes to Hollywood, Haunting, Rise of the Robots en Castlevania. Voor een vriendenprijsje: ƒ200,-. Tel.040-2018869, vraag naar Michael (Valkenswaard).

Te koop: MegaDrive 2 + 2 controllers, 19 spellen (o.a. alle Sonics + menacer), 1 joystick, game genie incl. code boekje en vele extra's. Prijs ƒ295,-. Tel.072-5154342 (Alkmaar).

Gevraagd: Spellen voor MegaDrive voor een lage prijs (moet met de post gaan of dicht in de buurt wonen). Tel. België:011812102. Tel. Nederland:0032/11812102, vraag naar Manuel.

Te koop: MegaDrive, 2 joypads waaronder 1 zesknops, game genie, 9 spellen o.a. Sonic 1 & 2, Street Racer, Micro Machines 2. Alle spellen zijn compleet met doosje en boekje. Prijs ƒ200,-. Tel.0492-364568, Robert (Gemert).

Te koop voor MegaDrive: King of the Monsters ƒ20,- en Herzog Zwei ƒ20,-, professional Sega joypad ƒ15,-, professional Sega joystick ƒ15,-. Tel.026-3628905, Arnhem, bellen na zes uur, vraag naar Ravi.

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 4 spellen o.a. Sonic, Mega Games 1 en Mega Games 2. Prijs ƒ225,-. Tel.050-5422243, vraag naar Martin.

Te koop: MegaDrive 2 + 1 joypad. Prijs ƒ75,-. Tel.050-5416598 (Groningen). Vraag naar Thomas.

Gevraagd voor MegaDrive II: Jurassic Park prijs n.o.t.k. Tel.0594-512654, vraag naar Michiel.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + 6 spellen o.a. Mickey Mania, Tiny Toons, Batman. Prijs ƒ200,-. Tel.033-4753310, Amersfoort, vraag naar Sebastiaan.

Te ruil voor Saturn: Resident Evil, Panzer Dragoon 2, Virtual On, Last Bronx, Streetfighter Alpha, Loaded en Sonic R. Ik wil graag ruilen tegen: Sonic Jam, Manx TT, Worldwide Soccer '97, Shining Force 3, Baku Baku Animal, Metal Slug (JAP), Dead or Alive (JAP), Vampire Saviour (JAP) of Megaman X4 (JAP). Eventueel 2 spellen tegen Vampire Saviour of SF3. Tel.0164-685001 (Arjen).

Te koop: MegaDrive met 9 spellen o.a. Mortal Kombat 3 en Sonic 2. Incl. joypad met super joystick. Prijs ƒ130,-. Tel.030-2883701, bel wel na 18.00 uur, Rick, Utrecht.

Te koop: MegaDrive 2, 3 controllers en 5 spellen: Super Streetfighter 2, James Pond 3, Urban Strike, Comix Zone en Dynamite Duke. Alle spellen met doosje en boekje. Prijs in overleg. Geen vervoer. Tel.0251-254429, Heemskerk.

Te koop: Saturn + 3 controllers (1 Turbopad) + Gun + 6 spellen: o.a. Command & Conquer ƒ50,-, Night Warrior ƒ50,-, Virtua Fighter 2 ƒ40,-, Virtua Cop 2 ƒ50,-, 3 demo CD's (per stuk ƒ5,-) of alles voor ongeveer ƒ500,-. Alle spellen compleet met boekjes en doosjes. Tel.035-6949709, vraag naar Richard.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads + 10 toffe spellen o.a. NBA Jam Tournament Edition, Micky Mania, Streetfighter S.C.E., Sonic 2, NHL 96, Ultimate Mortal Kombat 3 + unieke MK 3 controlpad (one-button fatalities etc.) + bladen vol met alle moves, fat. die er zijn. Alles compleet met dozen & bijbehorende boekjes. Prijs ƒ275,-. Tel.023-5366560, vraag naar Emiel.

DIVERSEN

Te koop: Game Boy met 8 spellen (DK Land 2 & 3, Primal Rage, Jurassic Park, Tetris, Power Rangers, WWF en Prince Valiant) en adapter. Alle spellen (behalve Tetris) met doosje en boekje. Prijs ƒ200,-. Tel.0113-382628 (Kruiningen).

Te koop voor PlayStation: Tunnel B1 voor ƒ40,-, Adidas Power Soccer en Air Combat voor ƒ35,- er stuk. Voor snelle bellers heb ik een paar demo CD's. Te koop voor Sega MegaDrive: Street of Rage 1 voor ƒ25,-, Street of Rage 2, Winter Olympics, Sonic 2 (JAP, geen boekje dus) + converter, Sonic 3, The Incredible Hulk en Ecco The Dolphin voor ƒ35,- per stuk. Street of Rage 3, Theme Park en Aladdin voor ƒ40,- per stuk. Alles in zeer goede staat en compleet. Bel na 18.00 uur Tel.0172-436515, Alphen a/d Rijn. Vraag naar Boy. (Geen vervoer, zelf ophalen dus.)

Gezocht: Spelcomputers (o.a. Vectrex, Pong, tg/16, Neo-Geo, Colecovision, etc) en spelcassettes (maakt niet uit voor welk systeem). Tevens ben ik op zoek naar handhelds (LCD-Games) van Nintendo. Vergoeding bespreekbaar. Tel.026-3628858 (Vincent).

Aangeboden/Gevraagd: Ik bied mijn adres aan voor mensen die hulp willen hebben bij deze (PC) spellen: Blood Omen:Legacy of Kain, LBA 2, Toonstruck, Star Trek:Generations, Stonekeep, Sam & Max:Hit the Road, The Dig, Space Quest 6, Dark Earth. Vragen sturen naar: Jurriaan D.S., Chopinlaan 35, 2394 GK, Hazerswoude. Ik vraag hulp bij: Syndicate Wars, Kingdom O'Magic, Entomorph:Plague of the Darkfall, Space Quest 1, 2, 3, 4. Stuur eventuele tips hierover naar hetzelfde adres.

Te ruil: Mijn LBA of ISS Pro ruilen tegen jouw WCW vs The World of een ander leuk spel. Tel.0522-262857, Meppel. Vraag naar Adjai (geen vervoer).

Te koop/te ruil: N64, Goldeneye, Lylat Wars, Mario 64, Star Wars + 2 controllers, 1 rumble pack, RF Lead. Samen ƒ650,- of ruilen tegen een PlayStation met op z'n minst 5 spellen. Geen vervoer. Tel.0475-316066, bellen na 17.00 uur, vraag naar Roland.

Te koop op CD-Rom: Little Big Adventure 2 ƒ40,-, A2 Racer ƒ15,-, Banzai Bug ƒ20,-, Theme Park ƒ20,-, Virtual Tennis ƒ10,-. Alles met doos, handleiding en originele cd's. Of alles ruilen tegen een PlayStation. Tel.078-6165093 (Jan).

Te ruil: Ik wil mijn Nintendo 64 met 3 spellen, 1 controller en 1 memorycard ruilen tegen een PlayStation met een paar spellen. Tel.0413-267321, vraag naar Joost.

Te koop/te ruil: N64 met 2 controllers en 007 Goldeneye voor ƒ450,- of ruilen tegen een PlayStation met 2 controllers en 2 of 3 spellen en een memorycard. Tel.023-5477556, Heemstede (bellen na 17.00 uur), vraag naar Sander.

Te koop: MegaDrive II, 6 spellen o.a. Addams Family, Sonic 1 en 2, Tale Spin, Kickboxing, Zool en 2 controllers voor ƒ250,-. Of ruilen tegen een 3DFX kaart Voodoo 1 of een stuurwiel met pedalen. Tel.073-5515505, vraag naar Davy (St. Michielsgestel, bij Den Bosch).

Te ruil: Fighting Force, ISS Pro en Resident Evil 2 van deze spellen tegen jouw WCW vs NWO World Tour voor de N64. Tel.024-3781075, vraag naar Luuk.

Te koop voor de SNES: Super Mario World (geen doosje, geen handleiding), World Cup USA 94 (geen handleiding, in plastic doosje) per stuk ƒ20,-. World Heroes (geen handl.) voor ƒ25,-, Fifa 98, NBA Jam TE, Mortal Kombat 2 (in plastic doosje), Killer Instinct, Clayfighter 2, Ranma 1/2 (in plastic doosje), Primal Rage, Weapon Lord, Double Dragon 5 (geen handl,), War of the Gems. Super Game Boy, Topfighter (spec. joystick) per stuk ƒ40,-. 10 spellen/accessoires (hierboven) voor ƒ325,-. Alle 15 spellen/acc.(hierboven) voor ƒ500,-. Donkey Kong Country 3 ƒ60,-, Ultimate Mortal Kombat 3 ƒ80,-, Converter (USA/JAP) + Super Star Wars (USA) + Super Streetfighter 2 (USA): ƒ80,-. Te koop voor Game Boy: Ninja Boy 2, Streetfighter 2, Spiderman per stuk ƒ30,-. Alle 3 Game Boy spellen voor ƒ80,-. Ook nog te koop: Megadrive II met 2 controllers en de 3 spellen: Super Smash TV (in plastic zakje, geen handleiding), The Revenge of Shinobi (in plastic zakje, geen handl.), Last Battle voor ƒ100,-. Alles samen + nog vele bladen zoals PU, Nintendo etc. voor ƒ900,-. Tel.0413-250543, Uden, vraag naar Wouter, ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: SNES met toebehoren o.a. 1 controller, converter, opbergbak en 16 spellen o.a. Theme Park, Secret of Mana, Mario Kart. Prijs ƒ1000,-. Alles in z.g.st. Of dit alles ruilen tegen een Pentium 233 Mhz of beter, 4.0 Gb HD of beter, ± 32 speed CD-Rom, ± 32 Mb intern, 15' SVGA of beter, liefst met wat software. Tel.0622403012 (geen vervoer), omg. Emmeloord.

Te koop: 1500 Amiga diskettes, per 100 stuks ƒ50,-. Modem 14 KK voor ƒ50,-. 4 Mb extern geheugen voor de Amiga 500 voor ƒ100,-. Tel.0596-615110, vraag naar Jurgen.

Te koop/te ruil: SNES + 2 controllers + 3 spellen: Mortal Kombat 3, Fifa Soccer '97, Killer Instinct (1 jaar oud), speelklaar (alle kabels inbegrepen). Prijs ƒ175,- of ruilen tegen een PlayStation + controller(s) + spel met bijbetaling van mij. Tel.076-5600947, Breda, vraag naar Jelle.

Te koop/te ruil: SNES, 3 spellen (o.a. Fifa '98, K.I.) en 2 joypads. Game Boy met 5 spellen (o.a. Wario, K.I.) en opbergtasje. Of tevens allebei te ruil voor een PlayStation, 2 joypads en min. 1 spel. Tel.030-6661045, De Meern (naast Utrecht). Vraag naar Wesley.

Te koop gevraagd: PlayStation (liefst omgebouwd) met min. 1 controller, hoeft geen spel bij. Of jouw PlayStation tegen een Sega MD en 11 spellen + bijbetaling. Prijs, niet omgebouwd ƒ175,- à ƒ200,-, wel omgebouwd ƒ225,- à ƒ275,- (zonder spel). Over de prijs voor de ruil worden we het wel eens. Tel.040-2120083, vraag naar Monir Ahmed. (Eindhoven)

Te koop/te ruil: Game Boy met accu & adapter + 11 spellen (met doosjes en boekjes, behalve bij Fortress of Fear) Marioland 1 + 2, Warioland 1, Wario Blast, Blues Brothers, Donkey Kong Land 2, Robbedoes, Killer Instinct, Castelian, Fortress of Fear en Tetris. Samen ƒ400,-. Of ruilen tegen toffe PC spellen. Ik heb ook codes van Wario Blast en Warioland 1! Tel.0161-222702, vraag naar Ron.

Te koop: Atari Lynx met 10 spellen voor ƒ125,-. Tel.0492-511463, Helmond.

Te koop/te ruil: DD 2 ƒ35,-, Exhumed ƒ40,-, Syndicate Wars ƒ30,-, Air Combat ƒ35,- of te ruil tegen: NFS, V-Rally, NFS 3 of een ander leuk racespel. Voor NFS 3 wil ik wel 2 spellen geven. Tel.0413-269959 (Uden), liefst in de buurt, vraag naar Leon.

Gevraagd: Ik ben op zoek naar de cheats voor een aantal spellen: Earthworm Jim 2, Alien Carnage, Carmageddon, Queen The Eye, Super Streetfighter 2 Turbo en Sega Comix Zone. Als iemand die cheats weet, zou hij ze willen opsturen naar: Mario Sieburn, Ootmarsumsestraat 37 A, 7607 AW Almelo. Postzegel wordt vergoed.

Te koop gevraagd: Spellen voor de Neo-Geo (geen CD's), ook gevraagd memorycard voor de Neo-Geo. Tevens gevraagd voor Saturn: Virtua Cop 2, Dead Or Alive en Winter Heat. Tel.0344-635583 of Tel.06-22780070 (Tiel).

Te ruil/te koop: Game Boy met 15 spellen (1 met '128 in 1') en Game Booster (vergrootglas, licht, sterk geluid,....) ruilen tegen 1 PSX spel (liefst Coolboarders 2 of Tekken 3). Alles ook te koop voor 2000 Bfr. of ƒ110,-. Tevens te koop voor de PC: Super Street Fighter 2 Turbo 400 Bfr. (ƒ23,-), Carmageddon 600 Bfr. (ƒ34,-), Battle Arena Toshinden 400 Bfr. (ƒ23,-), 50 Racing Demo's 200 Bfr. (ƒ10,-), After Dark Simpsons Screensaver 400 Bfr. (ƒ23,-), Flight Simulator 98 1400 Bfr. (ƒ78,-). Ik wil ook 2 PC CD-Rom's ruilen tegen 1 PSX spel (Behalve FS 98). Voor PSX: Coolboarders 1 1000 Bfr. (ƒ56,-). Tel.03/4640181 (België), vanuit Nederland Tel.0032-34640181, vraag naar Kenny.

Te koop/te ruil: Mijn GoldenEye tegen jouw Commando's (PC) of Banjo Kazooie (N64). GoldenEye is ook te koop voor ƒ85,-. Ik heb vervoer in de omgeving van Nijmegen. Tel.024-6420058 (vraag naar Bart), bellen na 16.15 of in het weekend.

Te koop gezocht: Spellen voor de NES (ook USA-versie) voor N64, voor de MegaDrive + Action Replay. Ik ruil ook een Master System met 1 controlpad + geweer + 8 spellen o.a. Sonic, Road Runner, Asterix en Obelix, enz... voor 4 of 5 spellen voor N64 of PSX (over de prijs valt te praten). Tel. Belgie:089-304630 of Tel. Nederland.0032-289304630, vraag naar Tommy (na 16.00 uur).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Jan-Johan Belderok, Mark Bencivengo, Bjørn Bruinsma, Boris van de Ven, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Ruben Heere, Jan Meyroos, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster, Monique Gelissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch, Pascalle Marbus, Inge Bergveld.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Kirsten Hartenberg, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertenties
Reserveringen: Christa van Oversteeg 020-4875320
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountgroep: Rinus van Arnhem, Ronald Bouwman, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Aangesloten bij Notu
Nederlands uitgeversverbond


PC- EN VIDEOGAMES
GAME NATION
AANKOOP - VERKOOP - VERHUUR
DE GROOTSTE KEUZE !! 100-en nieuwe en tweedehands-spellen aan super-prijzen ! Ook te huur !
WIJ KOPEN JOUW OUDE SPELLEN !! Beu of uitgespeeld ? Kom bij ons je oude spellen verkopen ! Wij geven er nog een goede prijs voor !
DE BESTE SERVICE !! dankzij onze 24h-ruilgarantie, de kennis van onze winkelhouders en onze service na verkoop !
TRY B4 U BUY !! Niet zeker van je keuze ? Probeer je spel eerst uit in de winkel
GRATIS T-SHIRT !!
bij aankoop van:
GAME NATION WINKELS:
BELGIË:
Aarschot Th Debeckerstr. 24/11 016/56.99.42
Antwerpen Meir 44 (patio) 03/213.39.88
Brugge Ezelstraat 45 050/49.07.21
Genk Rootenstraat 27 089/30.86.20
Hasselt St Truidersteenweg 2/3 011/26.25.47
Leuven Tiensestraat 19 016/29.44.66
Lier Kartuizersvest 66 03/488.68.06
Mechelen Botermarktgallerij 5 015/20.67.40
St Niklaas Kollegestraat 7 b 03/766.53.27
St Truiden Diesterstraat 30 011/68.89.96
Tongeren Plein 4 012/39.53.99
Turnhout Korte Gasthuisstr. 52 014/43.06.42
Wanna play?
TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
OF
OF
BINNENKORT IN NEDERLAND !
GAME BOY COLOR
ZELDA
NINTENDO 64
FRANCHISE-NEMERS GEZOCHT ! maak van je hobby je beroep !
Ben jij een jonge ondernemer (m/v) met een passie voor computer- en videogames?
Vind jij ook dat onze klanten de beste service verdienen ? Grijp dan nu je kans ...
Maak van je hobby je beroep en open je eigen games-winkel als deel van de grootste en meest succesvolle keten van de Benelux. (eigen investering vereist)
VOOR INFORMATIE: BEL 00 32 16 56.59.89 (Nederland) - 016 56.59.89 (België)
RESERVEER JE SPEL (en t-shirt) ZO SNEL MOGELIJK !!
(kan ook telefonisch - TR3 geldig voor Playstation en PC CD ROM - Zelda t-shirt bij ColorGameBoy of Zelda 64 - zolang de voorraad strekt)

Power Unlimited Kortingsbonnen

FUTURE ZONE
West-Kruiskade 48
3014 AT Rotterdam
010-4396350
Hoogstraat 1025
3011 PM Rotterdam (onder V&D)

Lever nu deze coupon in en krijg fl. 10,- korting bij besteding van fl. 100,-

Deze bon is geldig tot en met 31 januari 1999.

NEXT LEVEL
Sony Playstation + spel Colony Wars of Xenocracy of Super Match Soccer of Brahma Force
van fl. ~~429,95~~ voor fl. 329,95
Nintendo64 + spel Killer Instinct of Dual Heroes
van fl. ~~429,95~~ voor fl. 329,95

Geldig tot en met 31 december 1998.

Zuidsingel 59 Amersfoort
033-4700427
Mariënburgstraat 8 Arnhem
026-4459400
Van Woustraat 226 Amsterdam
020-6758323

Bij aankoop van een nieuwe Sony Playstation spelcomputer een tweede joystick gratis

Alleen in de winkel.

Nedgame Videogames
Spilsluizen 4
9712 NS Groningen
050-3112632

Memorycards 18 mb, 120 bloks fl. 45,-
Memorycards 24 mb, 360 bloks fl. 75,-

Padrino
Ceintuurbaan 438
1074 EC Amsterdam
020-4708433

Wil je niet knippen in Power Unlimited dan mag je ook een kopie inleveren van je kortingsbon. Neem dan wel je Power Unlimited mee naar de winkel zodat het personeel je originele bon kan aftekenen.

The Entertaine
5% korting op het hele software assortiment met uitzondering van actie artikelen

Amersfoort 033-4562955
Zwolle 038-4838341

Games 'Я Fun
Bij aanschaf van een Nintendo64 of Sony Playstation spelcomputer een gratis memorycard

Zolang de voorraad strekt.

Amsterdamse Poort
Shopperhal W.C. Amsterdamse Poort, Bijlmerplein 689a, Amsterdam Zuidoost,
020-6972844
Amsterdam Centrum
Nieuwendijk 109,
020-6230031,
Ook zondags geopend
Hilversum
W.C. Hilvertshof, Groest 86-31, Hilversum, 035-622 98 88
Utrecht
W.C. Hoog Catharijne, naast McDonalds, Gildekwartier 201, Utrecht, 030-236 92 32

Videoshop Haniel
Tegen inlevering van deze bon ontvang je 10% korting op alle Playstation-, Nintendo- en cd-romgames

Deze bon is geldig tot 31 januari 1999
en is niet geldig bij inruil.

Gasthuisstraat 9
7201 MN Zutphen
0575-511860

Bij besteding van fl. 150,- aan spellen fl. 25,- korting

Alleen in de winkel.

Nedgame Videogames
Spilsluizen 4
9712 NS Groningen
050-3112632

10% korting op tweedehands spellen

Maximaal 2 spellen per klant.
Deze bon is geldig tot 31 december 1998.

Replay Videogames
Eindhoven, Hoogstraat 151a,
040-2552627
Breda, Haagdijk 148,
076-5200800
Weert, Beekstraat 19,
0495-549160
Den Bosch, Vughterstraat 186,
073-6120130
Antwerpen (B), Offerandestraat 2,
03-2270878

Tegen inlevering van deze bon 10% korting op alle software naar keuze

De bon is geldig tot en met 31 januari 1999.

Tot ziens bij:
GAMESSHOP NO LIMIT
Rijnstraat 229
1079 HH Amsterdam
020-6442848

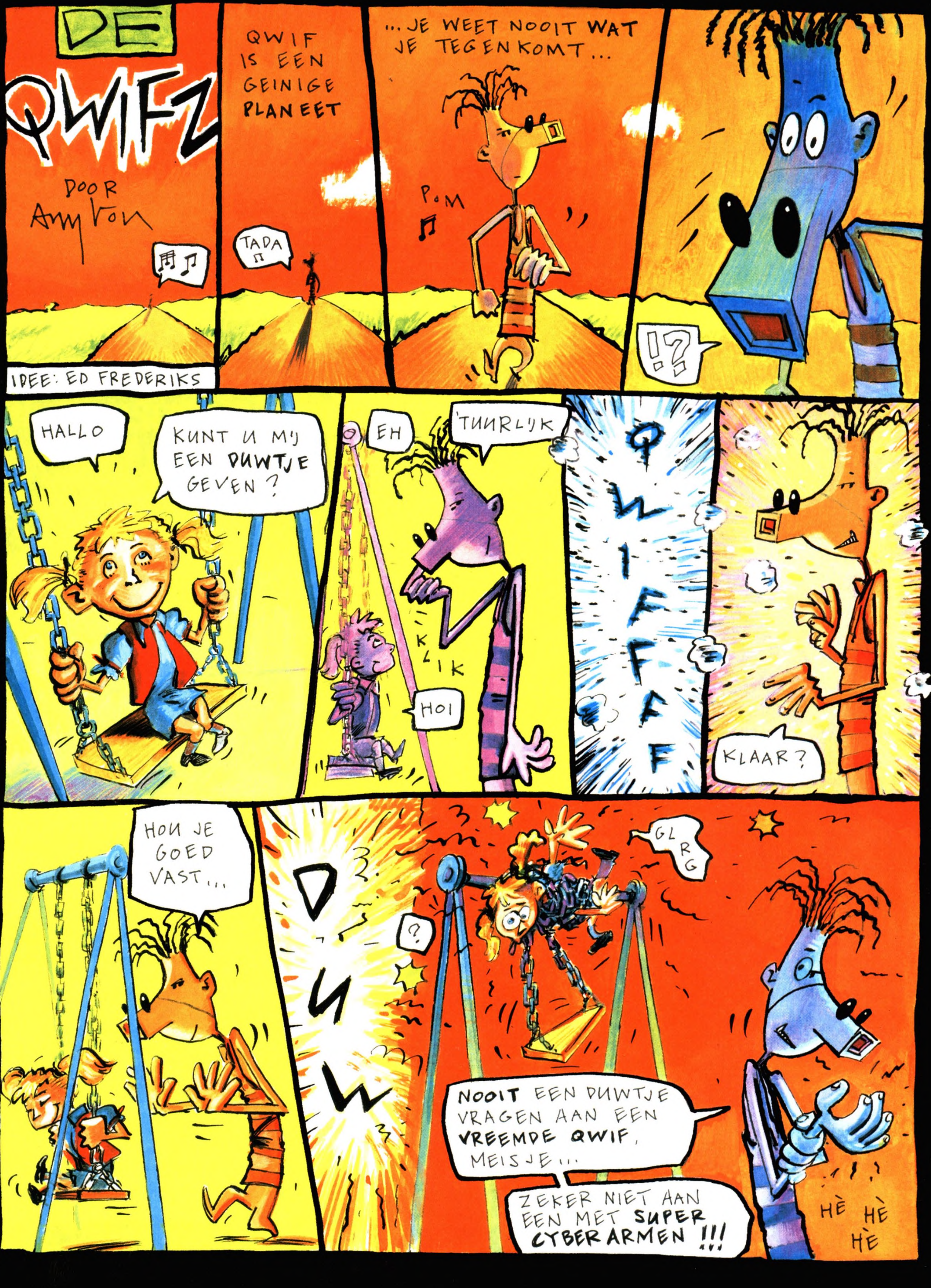
PSX SHOP
Bij een besteding boven de fl. 200,- een joypad gratis
Bij een besteding boven de fl. 500,- een dualshock gratis

0341-562046
Sales@besselgen.com
www.besselgen.com

Tegen inlevering van deze bon een Explorer Cheat Cartridge en een memorycard samen voor fl. 89,95.

Maximaal 1 per klant.
Deze bon is geldig tot en met 31 december 1998.

Replay Videogames
Eindhoven, Hoogstraat 151a,
040-2552627
Breda, Haagdijk 148,
076-5200800
Weert, Beekstraat 19,
0495-549160
Den Bosch, Vughterstraat 186,
073-6120130
Antwerpen (B), Offerandestraat 2,
03-2270878


DE QWIFZ
DOOR
Any Von
IDEE: ED FREDERIKS
QWIF IS EEN GEINIGE PLANEET
TADA
...JE WEET NOOIT WAT JE TEGENKOMT...
POM
!?
HALLO
KUNT U MIJ EEN DUWTJE GEVEN?
EH
TUURLIJK
KLIK
HOI
QWIFFFF
KLAAR?
HOU JE GOED VAST...
DUW
?
GL R G
NOOIT EEN DUWTJE VRAGEN AAN EEN VREEMDE QWIF, MEISJE...
ZEKER NIET AAN EEN MET SUPER CYBERARMEN!!!
HÈ HÈ HÈ